

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI “G. d’ANNUNZIO”
CHIETI – PESCARA**



FACOLTÀ DI LINGUE E LETTERATURE STRANIERE

Corso di laurea in Traduttori e Interpreti

TESI DI LAUREA

ASPETTI LINGUISTICI E TRADUTTOLOGICI NELL'OPERA DI J.R.R. TOLKIEN

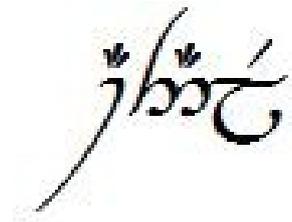
Laureando:
Paolo CIAFARDONE

Relatore:
Prof.ssa Francesca GUAZZELLI

Correlatore:
Dott.ssa Nicola Stephanie Jane HAWTHORNE

ANNO ACCADEMICO 2007 / 2008

*Dedico queste pagine
a J.R.R. Tolkien, a me stesso, ai miei cari
ed a tutti coloro che hanno contribuito ad esaudire
un mio piccolo, grande desiderio.*



per leggere i caratteri speciali della tesi scaricare il font Tengwar Anntar
<http://home.student.uu.se/jowi4905/fonts/annatar.html> ;
mail dell'autore: pao.cia@libero.it

INDICE

PREMESSA	<i>pag. 5</i>
-----------------------	---------------

CAPITOLO PRIMO

Notizie biografiche su John Ronald Reuel Tolkien

<i>Par. 1.1 – Vita</i>	<i>pag. 8</i>
<i>Par. 1.2 – Opere</i>	<i>pag. 11</i>
<i>Par. 1.3 – Il rapporto con gli “Inklings”</i>	<i>pag. 13</i>

CAPITOLO SECONDO

Il “vizio segreto”: confessioni di un glottoteta

<i>Par. 2.1 – I primi contatti con le lingue artificiali</i>	<i>pag. 15</i>
<i>Par. 2.2 – Il gusto per la lingua</i>	<i>pag. 17</i>
<i>Par. 2.3 – La complementarietà tra lingua e mitologia</i>	<i>pag. 18</i>

CAPITOLO TERZO

Cenni sulle diverse tipologie di lingue artificiali

<i>Par. 3.1 – Cos'è una lingua artificiale?</i>	<i>pag. 21</i>
<i>Par. 3.2 – Le lingue ricostruite</i>	<i>pag. 24</i>
<i>Par. 3.3 – Le lingue filosofiche, magiche, mistiche ed oniriche</i>	<i>pag. 25</i>
<i>Par. 3.4 – Le lingue logiche</i>	<i>pag. 28</i>
<i>Par. 3.5 – Le lingue internazionali ausiliarie (LIA)</i>	<i>pag. 30</i>
<i>Par. 3.6 – Le lingue artistiche</i>	<i>pag. 32</i>
<i>Par. 3.7 – Alfabeti e rappresentazioni di varie lingue artificiali</i>	<i>pag. 34</i>

CAPITOLO QUARTO

Le lingue di Arda

<i>Par. 4.1 – Una lingua elfica: il Quenya</i>	<i>pag. 38</i>
<i>Par. 4.2 – Le fonti sul Quenya</i>	<i>pag. 42</i>
<i>Par. 4.3 – La grammatica del Quenya</i>	<i>pag. 45</i>
<i>Par. 4.4 – Panoramica sugli altri linguaggi di Arda</i>	<i>pag. 48</i>
<i>Par. 4.5 – Cenni su Tengwar e Tehtar</i>	<i>pag. 52</i>

CAPITOLO QUINTO

Traduzione del brano: “The Fall of Númenor”

<i>Par. 5.1 – Testo di Partenza: “The Fall of Númenor”</i>	<i>pag. 54</i>
<i>Par. 5.2 – Testo di Arrivo: “La Caduta di Númenor”</i>	<i>pag. 60</i>
<i>Par. 5.3 – Panoramica generale sulla teoria della traduzione</i>	<i>pag. 66</i>
<i>Par. 5.4 – Panoramica generale sulle tipologie testuali</i>	<i>pag. 69</i>
<i>Par. 5.5 – Analisi traduttologica</i>	<i>pag. 71</i>

CONCLUSIONE	<i>pag. 79</i>
--------------------------	----------------

RINGRAZIAMENTI	<i>pag. 81</i>
-----------------------------	----------------

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	<i>pag. 82</i>
--	----------------

SITI CONSULTATI	<i>pag. 85</i>
------------------------------	----------------

PREMESSA

«*Desideravo i draghi con un desiderio profondo*».

J.R.R. Tolkien – “Sulle fiabe”

Dal giorno in cui, per la prima volta, incontrai casualmente elfi ed hobbit tra le pagine di un libro che avevo ricevuto in dono, sapevo che in qualche modo le nostre strade si sarebbero incrociate nuovamente, un giorno o l'altro. I nostri incontri, col passare del tempo, si fecero via via più frequenti: ora tra le pagine di nuovi libri, ora sul grande schermo di un cinema, ora nella mia fervida immaginazione.

Altro tempo trascorse, ma non mi era più sufficiente continuare ad immaginarmi in mezzo a loro. Fu così che li andai a cercare dove erano nati, nella *City of Dreaming Spires*¹. Solo respirando quell'atmosfera, percorrendola con la fantasia così come con le mie gambe, riuscii davvero a scorgere per un attimo il segreto più intimo della *Middle-earth* e iniziai ad intraprendere intraprendere uno studio appassionato ed approfondito sull'universo creato da John Ronald Reuel Tolkien.

Tornai a casa dopo un viaggio che mi era parso lontanissimo nel tempo e nello spazio, serbando nel cuore un bagaglio d'indelebili emozioni e sentendomi un po' più elfo, ed al contempo più umano, di quanto mi sentissi prima della mia partenza.

L'aggettivo “tolkeniano” è divenuto sempre più, sull'ondata del recente successo riscosso dalla trilogia cinematografica dedicata all'opera *The Lord of the Rings*, passibile di malinterpretazioni. Purtroppo, soprattutto recentemente, si è accostato il nome del professore oxoniense ad un'idea di puro *divertissement* che non rende giustizia all'alto profilo ideologico ed al viscerale amore per la lingua, nonché per la mitologia, di cui l'opera in questione è impregnata.

Oltre, dunque, alla passione personale che muove il mio interesse verso questo argomento, scopo di questa tesi è tentare di dimostrare come J.R.R. Tolkien non fu, come molti a torto credono, un simpatico nonnino strambo con la mania delle lingue incomprensibili, bensì un uomo dalla vastissima cultura e dalla grande sensibilità che

1

Città delle guglie sognanti è il soprannome dato ad Oxford da parte del poeta Matthew Arnold che venne ispirato, in tal senso, dalla caratteristica architettura dei palazzi dell'università cittadina.

amava tanto la vita da volerla celebrare con la creazione di nuove vite. Quelle, appunto, dei suoi popoli.

Nella parte iniziale di questa tesi (cap. 1-2) si analizzeranno i presupposti, gli impulsi ed i processi che hanno portato il professore oxoniense a creare un vero e proprio mondo al fine di rendere vive le lingue che stava creando. Verranno pertanto ripercorse le fasi salienti della vita di Tolkien in veste di uomo, professore, glottoteta e scrittore, esaminando in particolar modo il suo rapporto con il gruppo degli *Inklings* che tanto lo spronò a coltivare quello che egli stesso definì con mesta autoironia *a secret vice*².

Nella parte centrale (cap. 3), attraverso un excursus storico generale, verranno passate in rassegna le più interessanti lingue inventate dalle origini ai giorni nostri, suddividendo le medesime per tipologia ed epoca, in modo tale da offrire una panoramica che possa donare una visuale più ampia possibile sui tentativi di creazione di linguaggi artificiali sinora compiuti dall'uomo.

Muovendo da queste (cap. 4), attraverso un'analisi più approfondita e basata direttamente sui saggi ed i racconti pubblicati dall'autore, verranno presi in considerazione gli aspetti prettamente linguistici dell'opera tolkeniana, con attenzione speciale a quello che senza dubbio è l'idioma, tra tutti quelli creati dal glottoteta, che gode di più fama presso gli appassionati: il linguaggio elfico *Quenya*. Successivamente, si esamineranno per sommi capi le lingue non-elfiche create da Tolkien per dimostrare analogie e discrepanze tra esse stesse e le lingue naturali cui sono ispirate.

Nella parte finale di questo percorso (cap. 5), verrà presentata una traduzione della prima versione di un brano intitolato *The Fall of Númenor* che sarebbe stato successivamente rielaborato ed inserito da Tolkien all'interno dell'opera *The Silmarillion* sotto il titolo *Akallabêth*. Seguirà al testo della traduzione, effettuata dal sottoscritto, una panoramica generale sulla teoria della traduzione ed un'altra riguardante le tipologie testuali onde poter inquadrare il testo tradotto all'interno di una categoria confacente; successivamente verranno infine riportati alcuni esempi riguardanti le scelte operate nella resa del testo in italiano.

2

Un vizio segreto è il saggio più importante che l'autore dedicò alla propria passione glossopietica ed è da considerarsi un vero e proprio testamento spirituale.



CAPITOLO PRIMO

Biografia di John Ronald Reuel Tolkien

*«In realtà sono un hobbit in tutto,
tranne che nella statura».*

J.R.R. Tolkien – dalle lettere

Par. 1.1 – Vita

La vita di John Ronald Reuel Tolkien, se vista in superficie, può apparire come un'esistenza che si dipana piatta sul filo della monotonia; se analizzata in profondità, invece, sa rivelare una vitalità fuori del comune ed un'indole tutt'altro che inquadrata nel tessuto societario in cui il professore oxoniense era immerso. Sia sul piano narrativo che filosofico, difatti, questi è riuscito negli ultimi anni della propria vita ad infrangere molti degli schemi in cui era, suo malgrado, ingabbiato.

John Ronald Reuel Tolkien nacque a Bloemfontein in Sudafrica il 3 gennaio 1892, da Arthur Reuel Tolkien (1857–1896) e da Mabel, nata Suffield (1870–1904). I genitori erano inglesi, originari di Birmingham. All'età di tre anni, nel 1896, per motivi di salute si trasferì con la madre ed il fratello Hilary in Inghilterra, a Sarehole, un

sobborgo di Birmingham. Il padre non poté raggiungerli perché afflitto da febbri reumatiche che lo porteranno alla morte senza potersi ricongiungere alla famiglia. Durante gli anni che seguirono, però, si spostarono più volte: da Moseley a King's Heath Station nel 1901, e poi da lì a Edgbaston nel 1902. Per ragioni economiche Tolkien dovette ritirarsi dalla King Edwards e si iscrisse alla St. Philips, fino a quando nel 1903 vinse una borsa di studio che gli permise di tornare alla King Edwards stessa.

Nel 1904 morì la madre, dalla quale il giovane Tolkien aveva nel frattempo ereditato l'amore per le lingue, le antiche leggende e le fiabe, e venne affidato, assieme al fratello, ad un sacerdote cattolico degli Oratoriani, padre Francis Xavier Morgan, che aveva seguito la famiglia nella conversione al cattolicesimo. Sotto la sua attenta guida il giovane Ronald iniziò gli studi dimostrando ben presto capacità linguistiche notevoli: mostrando ottime capacità in latino e greco, questi divenne in breve competente anche in altre lingue tra cui il gotico ed il norreno. Importanti in questi anni sono anche le sue esperienze nelle associazioni studentesche Società del Dibattito e TCBS.

Proprio in questi anni iniziò a lavorare ad un linguaggio da lui inventato. A diciotto anni si innamorò di Edith Bratt, ma il suo tutore Padre Morgan gli impedì di vederla e di scriverle fino ai ventun anni. Tolkien si immerse così anima e corpo nello studio dei classici, dell'antico inglese e delle lingue germaniche, all'Exeter College.

Nel 1913 tornò con Edith, e nel 1915 gli fu conferito il titolo di Bachelor of Arts all'Exeter College di Oxford; contemporaneamente portò avanti molti tentativi poetici.

Scoppiata la guerra, nel 1916 si arruolò volontario nei Lancashire Fusiliers; poco prima di partire per il fronte, il 22 marzo, si sposò con Edith. Venne mandato in trincea sul fronte occidentale (partecipò anche alla Battaglia della Somme), e qui i suoi tre migliori amici persero la vita; in seguito si ammalò e gli fu concesso il ritorno in patria. Nel 1917 nacque il suo primo figlio John e Tolkien collaborò per due anni alla stesura dell'*Oxford English Dictionary*. L'anno dopo nacque il secondo figlio Michael. Finita la guerra proseguì gli studi all'Exeter College, conseguendo nel 1919 il titolo di Master of Arts.

Nel 1921 diventò docente di Lettere all'università di Leeds e continuò a scrivere e a perfezionare i suoi "racconti perduti" e il suo linguaggio inventato. È di questi anni la sua profonda amicizia con C.S. Lewis, autore delle *Cronache di Narnia*; insieme fondarono il circolo degli *Inklings*, di cui fu membro tra gli altri anche Charles Williams. Tre anni dopo nacque il suo terzo figlio, Christopher, che alla morte del padre sarebbe diventato il principale curatore delle opere postume del medesimo. Nel 1925

venne nominato professore di filologia anglosassone al Pembroke College di Oxford e nel 1945 gli venne affidata la cattedra di lingua inglese e letteratura medioevale del Merton College, dove insegnò fino al suo ritiro dall'attività didattica avvenuto nel 1959. Specializzato nel dialetto medioevale dell'Inghilterra centro-occidentale (di cui era originaria la sua famiglia), tradusse e commentò molti testi antichi che vengono ancor oggi studiati.

Quattro anni più tardi nacque la quarta figlia, Priscilla.

Fu soprattutto tra il 1920 ed il 1930 che scrisse e fece correre la sua fervida immaginazione. I suoi lavori si distinguevano in due categorie: le storie inventate per i suoi figli e le leggende e le mitologie del suo mondo. Il tassello per unire queste due realtà arrivò all'improvviso quando, in una calda giornata estiva alla fine degli anni venti, su un foglio bianco scrisse: «*In un buco nel terreno viveva uno hobbit*». Quel nome colpì a tal punto la sua sensibilità di filologo da spingerlo a scrivere una storia avente come protagonista un Hobbit, per spiegare meglio cosa fossero queste strane creature.

Nel 1937 l'opera venne pubblicata con il titolo *Lo Hobbit*: sebbene il libro sia pensato per un lettore ideale molto giovane, è possibile intravedere nel testo uno sfondo ben più vasto e complesso di quanto possa sembrare. Il libro riscosse un tale successo che Tolkien, su richiesta dell'editore, lavorò su tutto il materiale, scritto e non, che aveva prodotto fino ad allora.

Tolkien infatti aveva già cominciato fin dal 1917 a realizzare Arda, ovvero il mondo immaginario in cui si svolgono tutte le avventure descritte all'interno dei suoi romanzi, dei suoi racconti e delle sue poesie.

Pur essendo *Lo Hobbit* la sua opera prima di narrativa, rappresentò una tappa fondamentale nella sua carriera di scrittore: infatti attorno al nucleo originario di quest'opera l'autore sviluppò, nel decennio successivo, il suo mondo immaginario che lo ha reso celebre, quello della *Terra di Mezzo*, che prese forma soprattutto in quell'epica fantastica che è la trilogia de *Il Signore degli Anelli*, da tutti riconosciuta come la sua opera più importante. Scritta in una lingua molto ricercata che cerca di ricostruire la semplicità e la severità dell'inglese medioevale, la trilogia viene inizialmente pubblicata in tre distinti volumi: *La Compagnia dell'Anello* (1954), *Le Due Torri* (1955) e *Il Ritorno del Re* (1955), che furono poi riuniti nel 1956 in un unico libro.

Dopo *Le avventure di Tom Bombadil* (1962), una raccolta di poesie sullo strano personaggio, Tolkien pensò alla possibilità di mettere in musica le molte canzoni di cui

si diletta i suoi personaggi: nel 1968, il musicista Donald Swann pubblicò un ciclo di liriche su testi di Tolkien, dal titolo *The Road Goes Ever On*.

Negli anni seguenti Tolkien lavorò ad un'altra opera, *Il Silmarillion*, iniziata in verità già dal 1917, che portò avanti fino alla morte senza purtroppo mai riuscire a concludere. Dallo sterminato repertorio epico lasciato in eredità da Tolkien sono nate opere come *I racconti perduti*, *I racconti ritrovati* e *I racconti incompiuti di Númenor e della Terra di Mezzo*, pubblicate dopo la morte dell'autore dal già citato figlio Christopher.

Grande amante della natura, J.R.R. Tolkien trascorse gli ultimi anni della sua vita (dopo il suo ritiro avvenuto il 1969) nella città costiera di Bournemouth, dove morì il 2 settembre del 1973, un anno dopo la morte di Edith. Sono sepolti insieme nel cimitero di Wolwercote, nei sobborghi di Oxford. Come segno del suo attaccamento alla sua opera decise di farsi seppellire insieme alla moglie e di far scolpire sulla lapide i nomi Luthien e Beren, protagonisti di una romantica storia narrata ne *Il Silmarillion*.

Par. 1.2 – Opere

Tolkien trasse inesauribile ispirazione dalle saghe mitologiche, dalle fiabe e dalla letteratura anglo-sassone: tra i testi più importanti per la sua formazione quale filologo e scrittore si annoverano: i poemi anglo-sassoni *Beowulf* e *Sir Gawain and the Green Knight*, le saghe nordiche *Völsunga* e *Kalevala*, l' *Edda* (sia poetica che in prosa), il *Nibelungenlied* e svariate leggende Celtiche provenienti da Scozia, Galles ed Irlanda.

Volendo menzionare in memoria della sua pur interessantissima attività di saggista, non ce ne vorrà l'amato Professore, soltanto *On Fairy Stories* (Trad. it. *Sulle fiabe*) e *Monster and Critics* (Trad. it. *Il Medioevo e il fantastico*), si classificheranno le opere tolkeniane in due filoni principali.

Il primo riguarda i racconti vari, solitamente di argomento fantastico e spesso considerati "per ragazzi", mentre il secondo riguarda le opere ambientate nella cosiddetta *Middle-Earth* (Trad. it. *Terra di Mezzo*).

Le opere appartenenti al primo gruppo, elencate in ordine cronologico per data di pubblicazione (tra parentesi si riporta la traduzione in italiano), sono le seguenti:

Farmer Giles of Ham - 1949 (*Il cacciatore di draghi*);

Leaf by Niggle - 1945 (*Albero e foglia*), che contiene altresì il racconto breve *Smith of Wootton Major* (*Fabbro di Wootton Major*), nonché il testo teatrale *The Homecoming of Beorhtnoth* (*Il ritorno di Beorhtnoth figlio di Beorhthelm*) ed il poemetto *Mitopoeia* (*Mitopoeia*);

The Adventures of Tom Bombadil - 1962 (*Le avventure di Tom Bombadil*);

The Father Christmas Letters - 1976 (*Le lettere di Babbo Natale*);

Mr. Bliss - 1982 (*Mr. Bliss*);

Roverandom - 1998 (*Roverandom*).

Le opere appartenenti al secondo gruppo, invece, sono le seguenti:

The Hobbit - 1937 (*Lo Hobbit*);

The Lord of the Rings - 1954 (*Il Signore degli Anelli*);

The Silmarillion - pubblicato postumo dal figlio Christopher nel 1977 (*Il Silmarillion*);

Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth - pubblicato postumo dal figlio Christopher nel 1980 (*Racconti incompiuti di Númenor e della Terra di Mezzo*);

History of Middle-earth – collana di dodici volumi, alcuni dei quali postumi, pubblicati tra il 1921 ed il 1996 (*Storia della Terra di Mezzo*);

The Children of Húrin – pubblicato postumo dal figlio Christopher (*I figli di Húrin*).

Volendo considerare parte del corpus letterario tolkeniano anche la corrispondenza del Professore, si annoveri nell'elenco dei testi anche *The Letters of J.R.R. Tolkien* - 1981 (*La realtà in trasparenza*).

Par. 1.3 – Il rapporto con gli “Inklings”

Gli *Inklings* furono un gruppo di discussione letteraria nato presso l'Università di Oxford.

I suoi membri, in gran parte docenti dell'Università, includevano tra i più rilevanti John Ronald Reuel Tolkien, Clive Staples Lewis e Charles Williams, oltre ad Owen Barfield, Adam Fox, Hugo Dyson, Robert Havard, Nevill Coghill, Charles Leslie

Wrenn, Roger Lancelyn Green, James Dundas-Grant, John Wain, R.B. McCallum, Gervase Mathew, C.E. Stevens, J.A.W. Bennett, Lord David Cecil, Christopher Tolkien (il figlio di Tolkien) e Warren Lewis (il fratello maggiore di C.S. Lewis). Questi si riunirono durante il periodo tra gli anni trenta e cinquanta e solevano incontrarsi ogni martedì nel pub di Oxford chiamato “The Eagle and Child”, ed ogni giovedì nella camera di C.S. Lewis al Magadalen College.

E’ lo stesso Tolkien, in una lettera indirizzata all’amico C.S. Lewis, a spiegare l’origine del nome del sodalizio, che in principio era considerato semplicemente uno scherzo da studenti, che motteggiava il nome di un club letterario dell’epoca, facendo pensare a persone con vaghe idee ed inclinazioni appena abbozzate i quali pasticciavano con l’inchiostro durante le loro strampalate riunioni.

Senza ombra di dubbio fu proprio il professore di Bloemfontein ad essere il membro più illustre del gruppo, nonché uno dei più affezionati al medesimo. Egli, infatti, amava riferirsi agli *Inklings* con «*Il nostro circolo letterario di poeti di mestiere*», ed amava scrivere alla fine di ogni appuntamento il resoconto di tali incontri.

Dalle riunioni del club muovevano i primi passi alcuni tra quei libri che forse sarebbero divenuti i più famosi di quel periodo letterario (da citare *Il Signore degli Anelli* e *Le Cronache di Narnia* tra tutti) e, spesso, gli autori si influenzavano a vicenda commentando le pagine dei lavori di ognuno, chiaccherando e disquisendo più o meno animosamente attraverso le interminabili disquisizioni sui temi più disparati all’interno della celebre *Rabbit Room* del pub.

Ad ogni modo non tutti i meeting del gruppo avevano carattere serio ed austero: si ricorda, ad esempio, che i membri del gruppo si divertissero in una gara in cui il più bravo sarebbe stato in grado di leggere il più a lungo possibile, trattenendosi dal ridere, la famosa prosa disastrosa di Amanda McKittrick Ros³.

Gli *Inklings* non furono perciò per Tolkien un mero trampolino di lancio od un banco di prova per i suoi lavori, ma anche (o soprattutto) una valvola di sfogo per la sua anima nel periodo più difficile della sua vita, poiché il Professore non era, come si poteva pensare, una sorta di topo da biblioteca rintanato in casa a scrivere da mattina a sera, ma una persona assai gioviale per la quale ogni occasione era buona al fine di trascorrere qualche ora in buona compagnia.

3

Scrittrice irlandese (1860-1939) la cui opera guadagnò al suo tempo, tra numerosi critici, la triste fama di “peggior prosa mai scritta”.

Le tracce di questo singolare quanto importante gruppo giungono sino ai giorni nostri grazie all'istituzione della *Mythopoetic Society*, associazione californiana fondata nel 1967, di cui il primo presidente onorario fu lo stesso Tolkien, la quale si prefigge come scopo lo studio e la discussione intorno alla letteratura fantastica in tutte le proprie manifestazioni, sebbene con particolare riguardo a quella prodotta dagli *Inklings*. In essa trovano spazio esperti del campo, scrittori ed anche semplici appassionati che si radunano annualmente per discorrere sul passato, sul presente e sul futuro di questo particolare genere letterario.



CAPITOLO SECONDO

Il “vizio segreto”: confessioni di un glottoteta

*« Il mio hobby [...] va contro le regole
del dovere e della buona coscienza;
le ore spese a praticarlo vengono rubate allo studio,
al guadagnarsi il pane, oppure al datore di lavoro ».*
J.R.R. Tolkien – “Un vizio segreto”

Par. 2.1 – I primi contatti con le lingue artificiali

Nel 1931, Tolkien scrisse un saggio su una delle proprie più grandi e, allora segrete, passioni: quella di inventare linguaggi. Lo intitolò “A Secret Vice” (“Un vizio segreto”), sebbene mai come in questo caso il vizio in questione fosse destinato non solo ad essere svelato, ma anche condiviso da migliaia e migliaia di sostenitori.

In esso racconta che un giorno come tanti, al tempo della sua prima adolescenza, egli rimase sorpreso ed al contempo ammaliato nell'ascoltare un paio di altri ragazzi comunicare fra loro in Animalese: questo era un linguaggio-gioco il cui vocabolario era formato principalmente da parole inglesi di numeri ed animali. Il giovane Tolkien non

imparò mai ad utilizzare correttamente questo idioma, ma è egli stesso a fornirci l'esempio secondo il quale "*Cane usignolo picchio quaranta*" era da tradursi in "*Tu sei un asino*".

L'Animalese divenne lingua morta una manciata di anni dopo, ma alcuni di quei ragazzi proseguirono i loro giochi linguistici inventando il Nevbosh. Tolkien non fu il creatore di tale linguaggio ma, a suo dire, diede consistenti contributi al suo sviluppo quale membro della comunità dei ragazzi che lo parlavano.

Il Nevbosh era principalmente un rozzo miscuglio di parole inglesi distorte, con aggiunta di vocaboli francesi e latini, che si prefiggeva di sconvolgere la lingua madre dei propri creatori al fine di non essere capiti da coloro i quali non facessero parte della loro piccola comunità. A distanza di anni ed anni dal suo ultimo utilizzo di questo idioma, Tolkien era ancora in grado di ricordare una filastrocca che egli stesso definisce candidamente come "piuttosto stupida":

Dar fys ma vel gom co palt:

«hoc pys go iskili far maino woc?»

Pro si go fys do roc de

Do cat ym maino bocte

De volt fac soc ma taimful gyróc! »

C'era una volta un vecchio che disse:

«come posso in qualche modo condurre la mia vacca?»

Poiché se le chiedessi

di mettersi nella mia tasca

ella farebbe un tale tumulto! »

Il giovane Tolkien non resistì successivamente alla tentazione di rivedere il Nevbosh in chiave del tutto personale tanto che, cambiando le strutture di quest'ultimo mediante l'introduzione di elementi dal latino e dallo spagnolo, realizzò il Naffarin.

E' un vero peccato, per sua stessa ammissione, che tutte le documentazioni su di esso siano andate perdute, poiché sarebbero state di certa utilità al fine di collegare il passaggio dei suoi gusti personali dalle lingue adolescenziali a quelle mature, le quali avrebbero in seguito donato inestimabile ricchezza al patrimonio della letteratura mondiale.

Chissà cosa sarebbe (o, meglio, non sarebbe) successo, se durante un giorno come tanti un ragazzino non avesse mai sentito per caso una breve conversazione in Animalese? Probabilmente tanti saggi, così come questa tesi stessa, non sarebbero mai stati scritti.

Par. 2.2 – Il gusto per la lingua

E' importante sottolineare come il Professore oxoniense fosse uno dei maggiori esperti di anglosassone del suo tempo, ed ogni sua osservazione non era tanto una mera constatazione da appassionato, quanto una vera e propria riflessione profonda a livello filologico.

La scoperta etimologica è un'illuminazione che, anche a dire di Tolkien stesso, conferisce l'impressione-illusione di toccare per un istante la verità primordiale.

Lo scopo primario nell'elaborazione di una lingua artificiale può essere, a detta dello stesso Professore, un forte desiderio di segretezza, un voglia di appartenenza ad un gruppo di persone, o il bisogno di un puro divertimento linguistico personale. La creazione di un linguaggio, in taluni casi, produce secondo Tolkien un piacere persino maggiore di quello che si prova imparando una lingua naturale, poiché l'arbitrio insindacabile del glottoteta consente a questi di tentare qualsiasi combinazione fonosintattica a piacere prima di trovare l'accoppiamento più gradito sia alla vista sia all'udito. Imparare una seconda lingua, però, può senza dubbio aiutare ciascuno di noi a scoprire delle caratteristiche desiderabili che sono assenti nella nostra lingua madre. Non è un caso che per lui i linguaggi dovessero essere belli da vedere e, soprattutto, da sentire: i loro segni grafici sul foglio dovevano essere originali ed unici, così come i loro suoni dovevano essere caratteristici e piacevoli. Tolkien stesso confessava di "essersi ubriacato nell'enoteca dei propri vocabolari", assaporando ogni morfema ed ogni fonema come un esperto sommelier all'interno di un'immensa enoteca.

Nel saggio *English and Welsh (Inglese e gallese)* vi è un paragone provocatorio tra *cellar door* e *beautiful*, ed a sostegno della propria tesi, il Professore indica il suono evocato dalla parola *cellar door*, per sua opinione molto bello se scollegato al proprio significato di "porta della cantina", comparandolo a quello di *beautiful*, a suo modo di vedere molto meno gradevole del primo. Obiettivo di una lingua ben fatta è perciò ricreare quanti più *cellar door* possibili.

Tolkien menziona nel già citato *A Secret Vice* il termine *lint* (equivalente a "svelto", "veloce"), evidenziando in particolar modo il piacere sensoriale ricevuto

dall'ascolto di quella parola. Il giovane non dimenticò mai questo vocabolo: persino quarant'anni dopo lo si può ritrovare tra le labbra degli elfi, che per descrivere qualcosa di rapido utilizzano la parola *linta*.

Il gusto per le lingue naturali, dalle quali il Professore spesso attingeva a piene mani, era stato senza ombra di dubbio agevolato, nonché nutrito, dalla sua professione di filologo; egli studiava con passione l'antico inglese ed amava latino, greco, italiano e spagnolo, ma era con il gotico, il gallese ed il finnico che questi si trovava più a suo agio: la gran parte dei vocaboli presenti nei suoi idiomi più maturi, difatti, sono ispirati per sua stessa ammissione proprio a queste ultime tre lingue naturali.

Par. 2.3 – La complementarietà tra lingua e mitologia

Nei tempi antichi, la mitologia assicurava la continuità tra passato e presente, alimentando la possibilità della speranza nel futuro. Il mondo, però, è andato negli ultimi secoli sempre più demitizzandosi, seguendo così una via opposta a quella che è la naturale propensione dell'uomo verso il divino.

E' proprio in uno scenario come questo che l'opera tolkeniana si colloca in quel vasto spazio occupato da persone bramosi di una nuova mitologia poiché, come lo stesso Professore ebbe a dire: «*La realtà è degradante: creiamone una migliore, non meno vera*»⁴.

In una delle sue tantissime epistole, è proprio Tolkien a svelare che il suo “grande libro” (*Il Signore degli Anelli*) non è altro che un mondo immaginario creato con l'unico scopo di rendere vivo il proprio corpus linguistico. Nessuna lingua viva, difatti, può essere considerata tale se non c'è una comunità di parlanti, pur fittizia che sia, ad utilizzarla. Le lingue di *Arda*, dunque, non sono state una diretta conseguenza della creazione della *Terra di Mezzo*, bensì viceversa: ogni lingua, d'altronde, assomiglia al popolo che la parla.

Quello che Tolkien chiama “Nuova Arte” o “Nuovo Gioco”, è un complesso processo di elaborazione linguistica che, sempre a detta del Professore oxoniense, doveva scorrere lungo due fili intrecciati: quello del glottoteta e quello del creatore di

⁴

Il medioevo e il fantastico, Milano, Bompiani, 2004. Trad. it. di C. Donà.

mondi. Con l'inizio della stesura de *Il Silmarillion*, o piuttosto poco prima, egli scrisse la sua prima lista di termini elfici: una cosa fece progredire l'altra poiché le attività di creazione del linguaggio e di mitologia sono strettamente correlate, sebbene sia il glottoteta stesso a puntualizzare come ad egli venga in mente prima un nome, poi la storia ad esso correlata. Al gioco della minuziosa ricerca del nome, perciò, segue l'arte della creazione del mondo.

La sensazione del filologo nello svolgersi di questa sua attività non era però quella di essere al centro di un atto creativo, bensì di un mero atto descrittivo o, ancor meglio, di registrazione del già esistente.

La stessa linguistica Rosacrociiana⁵ asserisce più volte che ogni elemento debba coincidere tra forma e significato ed il linguaggio perfetto che ben può fungere da modello è pertanto, giuocoforza, proprio quello naturale del "linguaggio sensuale" degli uccelli.

L'aspirazione di possedere la realtà mediante la vera conoscenza dei nomi è il ritorno dell'uomo (qui è Tolkien ma lungo il corso della storia i tentativi sono stati e saranno innumerevoli) al mito adamico dell'assegnazione dei nomi alle cose. Il rapporto tra significante e significato vuole assolutamente tornare sempre più verso l'origine, quel punto in cui la lingua era così semplice e diretta da non essere forse un insieme di suoni, ma semplicemente un concetto impresso nella mente. E' lo scrittore stesso a spiegare come i miti intessuti dall'uomo, seppur a volte pieni di errori, contengano a suo avviso una scintilla della vera luce: quella eterna del Dio Creatore a cui appartenerebbero pur non essendone degni.

Il Professore deplorava a tal pro la parola "culto", poiché la creazione mitologica da lui praticata non era affatto tesa alla sostituzione del sistema religioso ordinario, bensì alla sua integrazione con esso.

Nella creazione di un idioma si è liberi, forse anche troppo, poiché è virtualmente impossibile dare un appropriato significato ad ogni data combinazione di suoni, ed è ancora più difficile adattare ad ognuna di queste combinazioni un significato che ci soddisfi senza, a lungo andare, scemare di gradevolezza. Con la pubblicazione postuma di molti suoi scritti, abbiamo prova di cavilli, alterazioni, rifiniture e numerosi

⁵

Alla ricerca della lingua perfetta nella cultura europea, Bari, Laterza, 1993.

tentennamenti da parte sua. Proprio per questo un glottoteta deve imporsi d'essere il più possibile pignolo, al limite dell'incontentabilità, assecondando il proprio umore ed i propri cambiamenti nei gusti. Fintantoché il diletto rimaneva nell'atto della creazione stessa, Tolkien non poté scrivere un resoconto definitivo dei suoi idiomi, altrimenti il suo divertimento sarebbe terminato; nonostante ciò, almeno a quanto si dice, vi sono accenni nei suoi manoscritti che rimandano al fatto che egli si sentisse alquanto costretto ad elaborarne uno.

Il Professore, forse anche per questo, non giunse mai a completare veramente i suoi linguaggi: così come difatti la sua conoscenza linguistica si affinava con l'età, allo

stesso modo i suoi gusti mutavano e per tutta la propria vita Tolkien non fece altro che creare e revisionare ciò che aveva creato al fine di renderlo calzante ai propri gusti del momento. Se è vero che una lingua viva si evolve in continuazione, il suo è stato con buona probabilità un tentativo di non far morire mai i propri linguaggi.

La mitologia tolkeniana attinge ancora una volta dagli studi di filologia del Professore: favole, miti e leggende dell'area britannica e scandinava, citando per tutti il *Beowulf* e l' *Edda*, confluiscono in un calderone di storie incredibili eppure credibili, vissute da popoli con orecchie a punta, nasi adunchi o piedi tozzi e pelosi, fantastici per le loro fattezze ma ben verosimili per i loro tratti distintivi, molto spesso sotto forma di fiera esaltazione dei pregi o mesta parodia dei difetti umani. Il mondo creato da quest'uomo non esiste che nella mente sua e di chi vuole credergli, ma proprio per questo diventa tanto reale quanto un mondo fatto di acqua, aria, fuoco e terra.

Come spesso avviene, autore ed opera sono tutt'uno; la vita di J.R.R. Tolkien sembrava difatti essere predestinata ad un unico fondamentale scopo: la costituzione della *Middle-earth*.



CAPITOLO TERZO

Cenni sulle diverse tipologie di lingue artificiali

*« L'artista primitivo,
condannato all'ignoranza del passato,
è sempre riconoscibile come tale ».*

U. Eco – “Alla ricerca della lingua perfetta”

Par. 3.1 – Cos'è una lingua artificiale?

Una lingua artificiale, altresì definita come “pianificata”, “costruita” o “inventata” da coloro i quali disdegnano la prima denominazione a causa dell'effetto di freddezza evocato (a loro modo di dire) dalla parola “artificiale”, è un idioma frutto dell'ingegno di una o più persone che ne sviluppano a tavolino la fonologia, la grammatica ed il vocabolario. In casi come questi, si tratta di lingue cosiddette “a priori”. In altri casi, che verranno comunque esaminati in seguito, il vocabolario è però derivato da quello di una o più lingue pre-esistenti, siano esse naturali o meno. In questo caso la lingua viene definita “a posteriori”.

Ciascun progetto può essere considerato come un pionierico tentativo che, al fine di ovviare ai fallimenti delle lingue naturali, permette di evolvere il linguaggio scoprendo in tal modo ulteriori fallimenti linguistici i quali, di riflesso, rivalutano enormemente il giudizio e l'apprezzamento per le lingue naturali stesse, perfette nella loro imperfezione.

Il “verbigerare non naturale” non è da considerarsi un fenomeno raro né tantomeno folle, bensì un'attività ordinaria che viene svolta frequentemente dall'uomo attingendo alle proprie conoscenze linguistiche, psicologiche, sociologiche ed estetiche.

Sebbene, però, le lingue create dall'uomo possano mirare nello specifico ad una perfezione sul livello morfologico, sintattico o fonetico, alcune si propongono di confondersi tra quelle naturali riproducendo difetti linguistici presenti in abbondanza proprio nelle lingue naturali.

La differenza che dunque emerge tra quelle lingue che d'ora in poi verranno chiamate senza remore né ripensamenti di sorta “artificiali” (in barba a chiunque possa disdegnare questa denominazione) e le lingue naturali, risiede nel fatto che queste ultime si sono sviluppate ed affermate spontaneamente nelle culture umane, plasmandone gli usi ed i costumi nel tempo e nello spazio. E' possibile infatti collocare le due all'interno della dicotomia “Lingua Sociale vs Lingua Asociale”, laddove la prima riveste un ruolo di aggregazione comunitaria e la seconda uno strumento di isolamento.

Nel saggio di Bausani *Le lingue inventate* vengono indicati quattro livelli di libertà all'interno del processo di creazione linguistica: al primo grado la libertà influisce sul livello del suono, impostando una lingua avente un patrimonio fonemico differente rispetto a quello del suo creatore; al secondo grado la libertà influisce sul livello della parola, impostando una lingua avente un vocabolario suo proprio; al terzo grado la libertà influisce sul livello della frase, impostando una lingua architettata su una morfologia propria; al quarto grado la libertà influisce sul livello dell'espressione, impostando una sintassi *ad hoc* per la lingua in creazione.

Comenio, dal canto suo, studia l'evoluzione linguistica nell'ottica della pianificazione di un idioma universale, suddividendola in tre stadi principali attraverso cui date fasi evolutive si susseguono. Nel primo stadio, la “panglottia”, avviene la comparazione di grafemi e fonemi appartenenti alle diverse lingue naturali prese in

considerazione per la formazione dell'idioma in questione; nel secondo stadio, la "polyglottia", avviene la scelta della variante linguistica più idonea al continente in cui l'idioma dovrebbe essere utilizzato; nel terzo ed ultimo stadio, la "monoglottia", avviene la composizione vera e propria dell'idioma mediante l'utilizzo di radici monosillabiche e monoreferenziali al fine di ridurre da un lato la lunghezza dei vocaboli e, dall'altro, la presenza di polisemia all'interno del sistema linguistico.

La prima vera e propria lingua artificiale mai creata, secondo Bausani attestata intorno al XVI secolo, potrebbe essere considerata il *Balaibalan*, che si costituiva d'una miscela di turco, arabo e persiano.

Nei paragrafi successivi le lingue artificiali verranno suddivise per tipologie e, all'interno di queste, le medesime verranno presentate in ordine cronologico. Le lingue escluse da questa lista sono innumerevoli, per cui ci si auspica che nessuna tra quelle che sono state accantonate si trovi a disagio nell'aver dovuto lasciare spazio ad altre più rappresentative o, semplicemente, più funzionali allo scopo di questa breve classificazione.

Malgrado le differenze e, talvolta, i grandi errori commessi nella concettualizzazione e nello sviluppo delle lingue ivi esaminate, si ha comunque un debito verso questi pionieri, poiché ignorarli sarebbe come voler diventare dei buoni pittori senza aver mai visto una tela, come diventare dei buoni musicisti senza aver mai udito una nota o come diventare dei buoni scultori senza aver maneggiato del marmo. E chi più ne ha, più ne metta.

L'attività di creazione e sviluppo di lingue artificiali, talvolta, viene indicata con un termine di sapore dotto che suona suggestivo, "glossopoiesi", dal greco *glóssa* = "lingua" e *póiesis* = "creazione". Dalla stessa radice del verbo *poiên* = "fare", "creare" è derivata anche la parola poeta: sicché possiamo anche chiamare gli autori di lingue artificiali glossopoeti, sottolineando così l'aspetto estroso e artistico della loro specialità.

Chi sono i glossopoeti? Persone assolutamente comuni, sebbene dotati di una certa intelligenza e versate, possibilmente e nella maggior parte dei casi, nello studio delle lingue. Molti di loro manifestano la loro inclinazione glossopoietica fin dall'infanzia o dall'adolescenza, proprio come un talento in buona parte innato: Bausani, ad esempio, descrive l'evoluzione della lingua *Markuska* a partire dagli anni dell'infanzia. In effetti è relativamente comune il caso di ragazzini che si ingegnano di

creare un alfabeto originale, conosciuto soltanto da loro, con il quale codificare le lettere del linguaggio comune e poter comunicare segretamente con qualche amico eletto, oppure tenere un diario che resti nascosto ai genitori e ai fratelli. Generalmente la codifica è molto semplice e lineare, limitandosi a far corrispondere a una lettera dell'alfabeto della propria lingua un simbolo diverso (mi permetto di introdurre brutalmente nella dissertazione per citare il recentissimo tentativo di mia sorella, la quale ha appena nove anni, di creare una “lingua segreta” costruendo enunciati le cui le parole vengono scritte al contrario).

Un altro elemento importante nella maturazione del glossopoeta è l'affiorare, ad un certo punto, di domande quali: che tipo di lingua voglio in effetti realizzare? Per quale scopo? Osservando gli esempi già esistenti, ci si rende conto che esistono molte alternative: dalla lingua puramente ludica, a quella ausiliaria con ambizioni di utilità pratica, ad una lingua capace di esprimere lo spirito di un popolo fantastico, ad un'altra che possieda caratteristiche di plausibilità linguistica con una verosimile storia filologica.

Interrogarsi su queste scelte e divenire consapevoli dei propri obiettivi significa anche arrivare a sviluppare una lingua come espressione dei propri interessi e della propria stessa personalità: la lingua diventa allora una creazione dell'ingegno al pari, o forse ad un livello persino superiore, della creazione letteraria.

Par. 3.2 – Le lingue ricostruite

La tipologia delle lingue ricostruite, talvolta denominate anche come “storiche”, comprende quegli idiomi che gli studiosi hanno potuto ricavare dalle “reconstructum”, mediante l'utilizzo filologico del metodo comparativo, risalendo agli archetipi linguistici grazie ai tratti in comune tra lingue imparentate tra loro.

Pur non essendo queste delle lingue artificiali vere e proprie, poiché basate su lingue naturali dotate di letterature importantissime che si sono sviluppate nell'arco di interi secoli, è possibile inserirle con riserva in questa classificazione data la loro manifesta intenzione di ricostruire tutte le componenti di un idioma di cui non si hanno

notizie certe e, per cui di riflesso, di un qualcosa che è come se non fosse mai esistito e si stesse creando dal nulla.

Le regole di corrispondenza risultanti dal lavoro dello studioso manifestano l'apice di un procedimento che, a ritroso nel tempo lungo la linea di continuità alineiana⁶, mira a ricostruire la proto-lingua di un determinato gruppo linguistico.

Esempi di questo tipo di lingua sono il *Proto-germanico*, della famiglia delle lingue nostratiche, ed il *Proto-maya*, della famiglia delle lingue mesoamericane.

Par. 3.3 – Le lingue filosofiche, magiche, mistiche ed oniriche

Originariamente, l'idea di una lingua frutto dell'ingegno umano fu collegata alternativamente alla conoscenza filosofica, a quella religiosa o, in taluni casi, addirittura alla rivelazione mistica, poiché nei secoli passati le lingue erano considerate, in un'ottica atavicamente ingenua, come veri e propri specchi riflettenti la verità.

Questo è il motivo per cui una lingua non naturale, creata artificialmente, era perciò considerata dai più come un qualcosa di prezioso e raro, di magico e straordinario.

La tipologia delle lingue filosofiche comprende quegli idiomi creati con il preciso intento di discutere, talvolta sino a dimostrare, questioni filosofiche incentrate sui vari aspetti relativi alla creazione ed all'utilizzo della lingua. In altre parole cercano la pragmaticità che manca alle lingue reali, le quali risultano spesso essere troppo vaghe.

Già nel duecento, *l'Ars Magna* di Lullus venne creata allo scopo di convertire i fedeli mediante il suo perfetto sistema logico basato su elementi di arte combinatoria adattati a quattro tavole di codificazione da egli stesso ideate. Il progetto, però, fallì a causa dell'etnocentricità di cui era permeato: risulta difatti impossibile ad esseri pensanti dotati di una visione del mondo diversa da quella che Lullus stesso si aspettava poter comprendere a pieno i messaggi comunicati.

Grandi contributi, nel seicento, sono stati dati dalle *poligrafie* di Kircher, Beck e Schott, le quali si ponevano come fine la costituzione di un codice di decifrazione

⁶ *Origini delle lingue d'Europa*, Bologna, il Mulino, 1996.

linguistica regolato in modo tale che qualunque parlante di una delle principali lingue europee quali il latino, il francese, l'italiano, lo spagnolo e l'inglese, potesse comprendere un dato lemma appartenente ad uno degli altri idiomi semplicemente consultando la tabella di rimandi alfabetici, numerici o simbolici presenti nella propria poligrafia. Benché, ad ogni modo, questi contributi siano stati nel recente passato molto adatti a sperimentazioni nel campo della traduzione computerizzata, il loro utilizzo al tempo della loro creazione non raccolse molti consensi a causa della macchinosità del sistema di rimandi tra un lemma e l'altro.

Nello stesso secolo Dalgarno e Wilkins tentarono una classificazione di tutto lo scibile umano mediante una gerarchia di accidenti, che ritenevano essere il fondamento di ogni sostanza. Nonostante il progetto rivelasse un'innovativa meccanica di classificazione in generi basata sulla posizione delle lettere all'interno della parola, essi dovettero ammettere l'impossibilità di realizzarlo a causa dell'infinito numero degli accidenti esistenti in natura.

Anche Leibniz si cimentò nell'impresa di realizzare una propria *Lingua Generalis*, che si fondava sulla scomposizione dello scibile umano in idee minime e nell'assegnazione di numeri ad esse che potessero essere trascritti in lettere. Il suo obiettivo era dunque non di creare una lingua universale, ma un idioma che invece di sostituire le idee veicolate da un'altra lingua, sostituisse la lingua stessa all'interno del processo comunicativo.

La tipologia delle lingue magiche comprende quegli idiomi concepiti al fine di ottenere un effetto che si discosti dall'ordinario, mediante la realizzazione di effetti che stravolgano la realtà delle cose. Idiomi di questo tipo, tanto ambigui ed originali, non potevano che essere figli di personaggi quantomeno singolari.

E' proprio l'alchimista Dee, infatti, ad aver creato nel XVI secolo la cosiddetta *Monade*, simbolo composto da elementi geometrici che, ruotati e scomposti in un determinato modo, permettono di ricreare qualsiasi lettera alfabetica e così di riflesso, simbolicamente parlando, qualsiasi elemento cosmico. Così come Adamo diede un nome alle cose partendo dal nulla, la *Monade* si serve della tecnica combinatoria, applicandola a segni geometrici, per dischiudere le porte dell'ignoto.

Altro esempio di lingua magica, sebbene questa lo sia più nel senso prettamente terreno piuttosto che in quello astratto, è la *Steganografia* di Tritemio, ideata pochi decenni prima della *Monade* di Dee. Egli ideò 40 sistemi principali e 10 sotto-sistemi secondari utilizzando il meccanismo dei dischi rotanti in modo tale da far corrispondere ad una lettera *x* dell'alfabeto di partenza una lettera *y* del proprio alfabeto artificiale; l'idea di base era dunque quella di nascondere un testo segreto dentro un messaggio che funzionasse come copertura. L'unico inconveniente di tutto ciò era che sia mittente che destinatario dovevano essere entrambi in possesso del sistema di decodificazione prescelto.

La tipologia delle lingue mistiche comprende quegli idiomi che hanno uno stretto legame tra immanente e trascendente, poiché il loro utilizzo è basato prevalentemente sulla funzione di tramite tra la divinità e l'uomo.

Già intorno al XVI secolo, il già citato *Balaibalan*, che tradotto varrebbe a dire "Lingua del Vivificatore", si proponeva di rappresentare una svolta religiosa nella vita dei propri parlanti, speculando sul fatto che tutte le rivelazioni divine nei sacri testi delle principali religioni mondiali sono trasmesse canonicamente ai fedeli per mezzo di una nuova lingua.

È però con la *Qabbalah* ebraica che questo genere di idioma mostra in pieno le proprie caratteristiche peculiari: pilastro portante della lingua non è infatti il discorso sulla lingua stessa, ma l'interpretazione del pensiero intorno ad essa; Solo a partire dalla Bibbia ebraica, base vera e propria della Cabala, si può risalire al concetto di lingua non più inteso come prodotto a sé stante, bensì come frutto del testo sacro e delle dieci *Sephirot*, modalità di calcolo mediante le quali le 22 lettere dell'alfabeto ebraico, rappresentate dai 22 sentieri del percorso del fedele, possono essere combinate in un numero quasi infinito di parole cariche di significato religioso con diretti rimandi ai testi sacri.

Un'altra lingua particolare all'interno del panorama delle lingue mistiche è il *Demiin*, unico linguaggio "a click" sviluppatosi fuori dai confini del territorio africano, che fino agli anni '50 ha rivestito tra le popolazioni aborigene australiane una fondamentale funzione cerimoniale durante le funzioni rituali celebrative per la circoncisione del pene.

Tra gli idiomi legati ai cerimoniali tribali, in questo caso utilizzata dai sacri sacerdoti del popolo malese Dogon, vi è la *Lingua del Sigi*, la quale richiama il mito della lingua primigenia degli uccelli ed è fortemente dissimile dalla lingua Dogon standard; la caratteristica principale di questo linguaggio, altrimenti conosciuto sotto il nome di *Lingua della Tortora*, è quello dell'atemporalizzazione che rende un effetto eternificante alla funzione esclusivamente religiosa rivestita dalla lingua stessa.

La tipologia infine delle lingue oniriche, senza dubbio la più complessa ed al contempo bizzarra di tutte, comprende quegli idiomi che sono stati creati e/o utilizzati da parlanti in stato di trance; questi idiomi sono spesso, a causa della loro stessa natura, al limite dell'indecifrabilità nel caso in cui non vi sia una traduzione od una guida all'interpretazione scritta direttamente dal pugno del suo creatore.

Innumerevoli, ma purtroppo senza documenti validi scientificamente, sono i casi appartenenti a questa tipologia linguistica, sebbene la *Lingua Ignota* e la *lingua della signora Smith* rimangano esemplari idiomi di certo emblematici:

il primo, creato nel XI secolo dalla benedettina tedesca Ildegarda di Bingen, veniva utilizzato all'interno di enunciati formulati in latino al fine di aumentarne la carica evocativa durante le proprie funzioni liturgiche o semplicemente lungo il corso delle proprie meditazioni; la religiosa compose un breve vocabolario bilingue da e verso il latino ed elaborò un insieme di ventitré *litterae ignotae* utilizzando le quali poteva nascondere i propri messaggi mistici ad occhi indegni;

il secondo, creato dall'ungherese signora Smith, una sedicente medium di padre poliglotta vissuta nel secolo scorso, veniva utilizzato in stato di trance nelle sedute spiritiche durante le quali essa comunicava alternatamente identificandosi in uno spirito-guida alieno proveniente da Marte od in una principessa indiana; non esistendo purtroppo documenti in questa lingua, utilizzata esclusivamente in modalità orale, è possibile solo attenerci ai racconti dell'epoca che ci narrano di un idioma caratterizzato da robusti echi di francese e sanscrito (entrambe, queste, lingue ben conosciute dalla donna).

Par. 3.4 – Le lingue logiche

Quella logica è una lingua creata a tavolino, progettata con in preciso scopo di verificare o dimostrare una certa ipotesi circa il funzionamento delle lingue od il loro potenziale. Di solito questi costrutti vengono considerati degli esperimenti filosofici, ma in realtà si discostano da questi ultimi per l'essenza pratica che li contraddistingue dall'astrattezza dei propositi con cui le lingue filosofiche sono realizzate.

Alcune lingue logiche sono state talvolta considerate candidate per una lingua ausiliaria internazionale ed alcune lingue intese come lingue ausiliarie internazionali possiedono spesso aspetti di quella che viene denominata "costruzione logica", come ad esempio la peculiarità di avere regole morfosintattiche maggiormente regolari e stabili rispetto alle lingue naturali cui si ispirano. Scopo fondamentale delle lingue dette logiche è permettere affermazioni prive di ambiguità, mirando in tal modo all'univocità della struttura sintattica ed alla riduzione minima, se non all'annullamento tout court, della polisemia.

Già nel 1960 Freudenthal concepì il *Lincos*, con il desiderio di costruire un sistema linguistico esclusivamente scritto che fosse intellegibile da esseri che non possedessero le strutture linguistiche tipiche dei linguaggi terrestri. Mediante l'emissione di suoni regolari che fungano da stimolo all'apprendente, proprio come avviene nelle situazioni di addestramento degli animali, questo linguaggio cosmico dovrebbe, in linea puramente teorica, essere in grado di aumentare gradatamente il livello di difficoltà dell'insegnamento partendo dai numeri fino alle sensazioni più astratte. Ovviamente, in questo caso la lingua è dipendente dal tipo di tecnologia in possesso degli esseri apprendenti nonché dalla loro effettiva volontà e capacità di impararla.

Nel 1962 apparve l'*aUI*, tentativo di oligosintesi creato da Weilgart secondo una leggenda che vuole quest'ultimo come destinatario di un linguaggio extraplanetario a lui consegnato da un alieno. La lingua fu progettata per far sì che idealmente il significato di ogni fonema fosse legato con le proprietà del fonema stesso, ricalcando in parte il principio acrofonico già presente nell'antichità all'interno dei sistemi egizio e norreno.

L'esperimento del *Làadan* nel 1982 fu forse unico nel suo genere. La scrittrice Elgin, impegnata nella stesura di un suo romanzo filo-femminista, si servì del medesimo

per creare un idioma che sondasse, nel romanzo stesso, l'eventualità che le lingue occidentali fossero più adatte ad esprimere un punto di vista maschile piuttosto che uno femminile. Il progetto, a lungo andare, riuscì ad accattivarsi l'attenzione sia di un pubblico femminile che maschile.

Nel 1987 il Logical Language Group approntò la costituzione del *Lojban*, lingua basata sul precedente esperimento denominato *Loglan (Logic Language)*, che si prometteva di indagare sulla fondatezza delle teorie comportamentaliste enunciate da Sapir-Whorf mediante una spiccata neutralità culturale ed una struttura pressoché priva di ambiguità ortografiche e sintattiche. Ciò rende il *Lojban* facilmente analizzabile da un computer e lo rende facilmente impiegabile per esperimenti linguistici nel campo della traduzione meccanica.

Sempre connesso all'ipotesi di Sapir-Whorf è il progetto *Ithkuil*, terminato da Quijada nel 2004 dopo 30 anni, il quale rappresenta senza dubbio alcuno la lingua logica più complessa sinora realizzata. Questo idioma, provvisto di un vocabolario e di un alfabeto propri, è stato ideato per compattare idee ed espressioni in modo tale che risultino visibilmente più concise una volta tradotte da lingue naturali. Il fine ultimo sarebbe quello di raggiungere una velocità di rapporto tra pensiero e parola superiore ad ogni altra lingua, sebbene l'ostacolo più grande per questa impresa è quello che sembra essere l'unico neo del progetto, ovverosia la grande difficoltà nel suo utilizzo: basti pensare che persino il suo creatore ha dovuto ammettere la propria incapacità nel parlare correttamente l'*Ithkuil*.

Par. 3.5 – Le lingue internazionali ausiliarie (LIA)

Le lingue internazionali ausiliarie (LIA) erano e rimangono tra i più grandi sogni, manifesti e non, di ogni glottoteta che si cimenti nell'elaborazione di una lingua artificiale. Innumerevoli sono stati gli esperimenti, ed altrettanti i fallimenti, alcuni disastrosi, a cui questi dovettero assistere lungo la storia della glossopoiesi.

Già nel 1734, ad esempio, un anonimo studioso tedesco tentò con il suo *Carpophophilus* di semplificare quella che al tempo era la lingua che per vocazione naturale più si avvicinava ad una LIA, ossia il Latino.

Estremamente singolare, nel 1827, è stato poi l'esperimento di Sudre con il *Solresol*, lingua ausiliaria musicale basata sulle classiche sette note cui, in modo tale da poterle identificare, si sarebbero dovute abbinare sette sillabe, sette colori, sette ideogrammi o sette gesti delle mani. La successione delle note suonate era da intendersi come un enunciato: ogni parola era composta perciò da note che, suonate al contrario, avrebbero avuto valenza semantica opposta.

Nonostante però la grande originalità del progetto, questo fu impraticabile già in partenza tra i soggetti sordo-muti e successivamente fallì miseramente a causa della povertà di combinazioni tra le sette note e la conseguente impossibilità nel distinguere significati diversi per successioni di note troppo simili, o talvolta addirittura uguali, tra loro.

Quello che, invece, con buona probabilità può essere ragionevolmente considerato il primo esperimento convincente di LIA è l'*Universal Glot* del linguista francese Pirro, il quale nel 1868 semplificò il latino aggiungendovi elementi di lingue germaniche. Il progetto, per altro non sgradito ai più, fu però oscurato soltanto dieci anni dopo dal *Volapük*.

Il religioso tedesco Schleyer, difatti, si disse chiamato da Dio a creare una lingua internazionale che riunisse i popoli della terra. Egli utilizzò come lingua primaria l'inglese, aggiungendovi degli elementi di tedesco e francese: il risultato di questo esperimento è giunto sino ai nostri giorni e sul sito Internet dell'enciclopedia libera *Wikipedia*, il *Volapük* ha raggiunto il 17° posto come numero di articoli pubblicati. La popolarità di questo idioma raggiunse una vetta così alta che poco tempo dopo venne persino ideato dai suoi detrattori l'*Antivolapük*, parodia della lingua di Schleyer.

La più conosciuta e diffusa LIA rimane ad ogni modo l'*Esperanto*, creato nel 1887 dal fisico polacco Zamenhof sulla base di lingue europee ed extra-europee, senza favoritismi tra lingue. L'idioma ha raggiunto un bacino di parlanti di due milioni oltre che di quasi duemila parlanti madrelingua, ed è stato candidato in merito ai propri alti ideali al Premio Nobel 2008 per la pace.

All'*Esperanto* segue nel 1907 l'*Ido*, sviluppato dalla Delegazione per l'adozione di una lingua ausiliaria internazionale, che si prefiggeva di semplificare la lingua di Zamenhof e renderla più accessibile a tutti di quanto questa lo fosse prima. Il progetto

non fu però mai visto troppo favorevolmente dai sostenitori più fedeli all'*Esperanto* che tacciavano l'*Ido* di essere un cospiratore ai danni dell'idioma antenato.

Fu allora che sopraggiunse un periodo di vuoto, riempito dall'ufficiale navale tedesco De Wahl con la creazione dell'*Occidental*, lingua pianificata in modo tale da apparire simile ai maggiori idiomi del mondo occidentale. Il progetto ovviamente fallì, a causa della visione esageratamente culturocentrica imposta ai propri parlanti, sebbene la struttura linguistica risultasse di facile apprendimento da parte di parlanti appartenenti a lingue romanze. Soltanto successivamente, come accaduto per l'*Esperanto*, questo venne rivisto e sviluppato nell'*Interlingua*, idioma che tutt'oggi sopravvive grazie al proprio centro di diffusione culturale.

Tra i più ambiziosi tentativi recenti per la promozione di una LIA si ricordano il *Mondial* (1940), la *Lingua Franca Nova* (1965), l'*Eurolang* (1990), il *Romanica* (2001), l'*Atlango* (2002) ed il *Mondlango* (2002).

Par. 3.6 – Le lingue artistiche

Le lingue artistiche, a buona ragione, rappresentano meglio delle altre tutto l'ingegno e la creatività che l'uomo è capace di esprimere poiché, spesso, sono connesse a mondi di fantasia cui l'autore si appoggia per rendere credibile la propria invenzione, oppure possono essere persino intesi "tout court" come gioco linguistico o semplice occasione d'intrattenimento da parte del glottoteta di turno.

Questa tipologia linguistica, dapprima utilizzata soltanto in letteratura, si è sempre più estesa fino ad entrare nei campi cinematografico e ludico. A testimonianza di ciò, basti pensare che svariati siti su Internet, tra i quali il più importante è senza dubbio *The Conlang Mailing List*, radunano e classificano linguaggi artistici creati da aspiranti glottoteti di tutto il mondo.

Emblematico, al fine di spiegare l'estensione del fenomeno sulla Rete, è *The Language Construction Kit*, un vero e proprio vademecum sull'iter della creazione di un idioma personalizzato, elaborato nel 1996 da Rosenfelder e pubblicato gratuitamente sul sito www.zompist.com.

I linguaggi artistici possono mirare all'eleganza dei suoni, come pure alla rudezza degli stessi, così come possono ricercare un effetto straniante da parte del lettore/ascoltatore oppure tendere ad una più o meno evidente semplificazione o appesantimento del processo linguistico.

Per quanto riguarda la letteratura, in particolare, sono numerosissimi i casi che vale la pena ricordare sia in quanto ad importanza linguistica, sia in quanto ad innovazione ideologica: il *Lunariano* di Godwin, utilizzato in *L'uomo nella luna*; il *Seleniano* di Cyrano de Bergerac, utilizzato in *L'altro mondo*; la *lingua degli ermafroditi* di De Foigny, utilizzata in *La terra australe*; il *Sevarita* di Vairasse d'Alais, utilizzato nella *Storia dei Sevarambi*; l'*Australe* di Tyssot de Patot, utilizzato in *Viaggi ed avventure di Jacques Massé*; il *Formosano* di Psalmanaazaar, utilizzato in *Descrizione storica e geografica di Formosa*; l'*Homoleonina* di Restif de la Bretonne, utilizzata nella *Scoperta Australe*; la *lingua dei Megamicri* di Casanova, utilizzata nell'*Icosameron*; il *Newspeak* di Orwell, utilizzato in *1984*; il *Nadsat* di Burgess, utilizzato in *Arancia Meccanica*; la *Grande Lingua* di Michael Ende, utilizzata nella saga della *Storia Infinita*; il *Galach* di Herbert, utilizzato nel ciclo di romanzi *Dune*; il *Vril* di Bulwer Lytton, utilizzato nell'omonimo romanzo, ed inoltre le lingue inventate da Swift nei *Viaggi di Gulliver*. Ultime, ma di certo non per questo ultime, le *lingue di Arda* utilizzate nell'intera opera tolkeniana.

Successivamente, gli idiomi che nel mondo cinematografico più si sono imposti incontrando un crescente favore da parte del pubblico sono stati: il *Klingon*, utilizzato nella saga spaziale *Star Trek*; il *Goa'uld* ed il *Mando'a* utilizzati nelle serie televisive *Stargate* e *Star Wars*; il *Cityspeak*, utilizzato nel film *Blade Runner*, il *Baronh* utilizzato nell'anime *Crest of the Stars* e l'*Atlantiano* utilizzato nel cartone animato *Atlantis*.

Il settore ludico, invece, sino ad un decennio fa praticamente a digiuno di linguaggi artificiali, ha goduto nel corso degli ultimi anni dell'onda di popolarità portata dal ritorno in auge della trilogia de *Il Signore degli Anelli*, vera e propria miniera d'oro per quanto riguarda il processo di glossopoiesi.

Uno dei capostipiti del filone è stato sicuramente l'idioma *D'ni* utilizzato nel videogioco *Myst* nei primi anni '90, mentre il *Verduriano*, sviluppato da Rosenfeld per essere utilizzato nelle ambientazioni del gioco di ruolo *Dungeons&Dragons*, ripercorre stereotipi tipicamente tolkeniani dando voce a popolazioni fantastiche di mondi immaginari.

Persino la musica odierna non disdegna l'utilizzo di lingue artificiali: è il caso del *Vonlenska*, idioma composto da suoni senza referenti di significato, creato dal gruppo islandese Sigur Rós al fine di svuotare di componente semantica i propri brani e puntare l'attenzione esclusivamente sulla parte musicale.

Par. 3.7 – Alfabeti e rappresentazioni di varie lingue artificiali

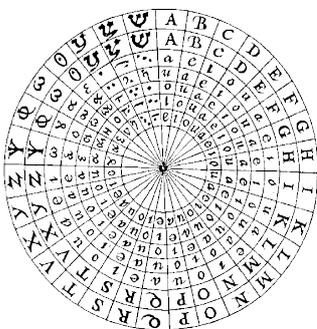


Tavola dell'*Ars Signorum* di Bruno



Tavola della *Steganografia* di Tritemio

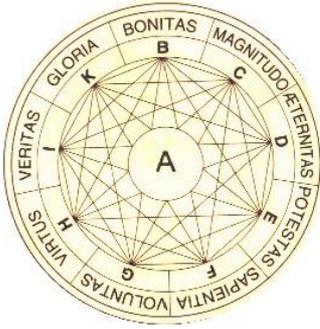
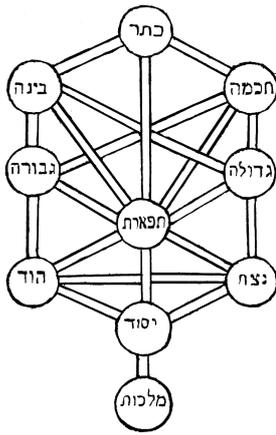


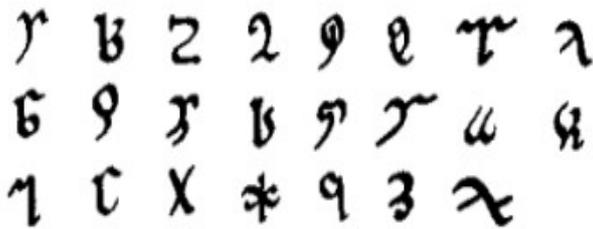
Tavola dell' *Ars Magna* di Lullo



Sephirot della Cabala ebraica



Monade di Dee



Alfabeto della *Lingua Ignota*

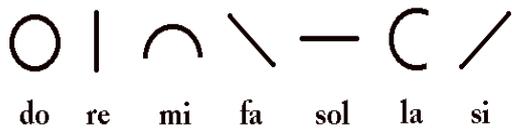


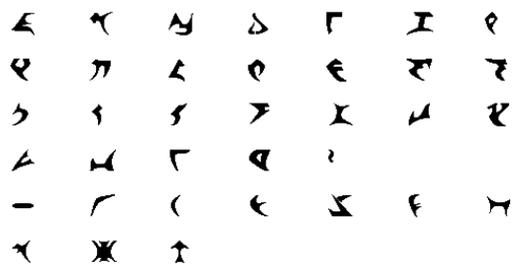
Tavola di corrispondenze *Solresol*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
las	kas	sas	pas	tas	tas	nas	xas	fas	mas
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
last'	kast'	sast'	past'	tast'	tast'	nast'	xast'	fast'	mast'
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
last'u	kast'u	sast'u	past'u	tast'u	tast'u	nast'u	xast'u	fast'u	mast'u
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
last'ai	kast'ai	sast'ai	past'ai	tast'ai	tast'ai	nast'ai	xast'ai	fast'ai	mast'ai
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
last'ei	kast'ei	sast'ei	past'ei	tast'ei	tast'ei	nast'ei	xast'ei	fast'ei	mast'ei

Tavola numerica dell'*Ithkuil*



Alfabeto *Goa'uld*



Alfabeto *Klingon*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 - . : ; | | | | | | |

Alfabeto *Atlantiano*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

Alfabeto *Verduriano*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

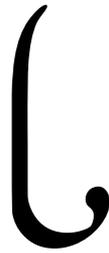
Alfabeto *D'ni*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25

Alfabeto *Mando'a*

Z U O N C I S
z u o n c i s
d ū p n b y ō
a ñ x š č è ž

Alfabeto Baronh



CAPITOLO QUARTO

Le lingue di Arda

*« La fantasia è una naturale attività umana,
la quale certamente non distrugge
e neppure reca offesa alla ragione [...],
al contrario: più acuta e chiara è la ragione
e migliori fantasie questa produrrà ».*

J.R.R. Tolkien – “Sulle fiabe”

Par. 4.1 – Una lingua elfica: il Quenya

L'elfo (probabilmente dal norreno *álfr*) è uno spirito leggendario appartenente alla mitologia norrena. Esso è alto e slanciato, ha capelli biondi, occhi chiari, volto glabro ed orecchie a forma di foglia, lievemente a punta. Dotato di grande vista e di un udito molto sensibile, è provvisto anche di una voce limpida, di una vista acutissima e dei doni della telepatia e dell'immortalità. Originariamente si narra che gli elfi siano

stati concepiti come anime di defunti, ma che successivamente furono venerati anche come spiriti favorevoli alla fecondità, tanto che nella mitologia norrena si distingue con precisione fra *Dökkálfar* (elfi delle tenebre) e *Liósálfar* (elfi della luce).

J.R.R. Tolkien rielaborò il materiale mitologico a propria disposizione secondo la propria concezione ideologica ed i propri scopi linguistici. Gli elfi, assieme agli uomini, furono creati direttamente dall'Essere supremo e sono infatti chiamati "Figli di Ilúvatar". Questi dispose che gli elfi sarebbero stati i primi a popolare il mondo di *Arda* quali esseri immortali, laddove gli uomini sarebbero venuti successivamente ma sarebbero stati soggetti però alla morte. Gli altri esseri viventi e le piante furono probabilmente plasmati dagli Ainur, manifestazioni dell'Essere supremo, dopo i temi esposti dalla divinità durante la cosiddetta *Ainulindalë*⁷, vero e proprio climax della creazione cosmogonica tolkeniana. Non va in nessun caso dimenticato che il glottoteta utilizzò le creature di *Arda* come strumento per dare voce alle proprie lingue, e non viceversa.

Nella genesi di Tolkien il *Quenya* costituiva la più nobile ed antica lingua esistente: proprio per questo ne *Il Signore degli Anelli* vi è Frodo che porge il famoso saluto «*Elen síla lúmenn' omentielvo*», ossia «Una stella brilla nell'ora del nostro incontro», quando egli ed i suoi compagni s'imbattono in alcuni elfi i quali mostrano un estremo piacere nell'aver incontrato un conoscitore della "Lingua Antica".

Il *Quenya* (altrove talvolta scritto *Qenya*) è senza dubbio l'idioma più conosciuto tra tutti quelli ideati e realizzati dal raffinatissimo glottoteta. Esso sembra essere anche il più altamente sviluppato, dacché soltanto due di essi, ossia il *Quenya* stesso ed il Sindarin, sono così completi e sufficientemente documentati da poter essere utilizzati con una buona padronanza senza ricorrere ad innesti di propria creazione all'interno dell'enunciato.

Il glottoteta ci fornisce due differenti etimologie per la parola *Quenya*: la prima asserisce che il termine provenga dal lemma primitivo **kwendī* significante "che è proprio del popolo elfico", mentre la seconda muove dalla radice del verbo "parlare" *quet-*. Nonostante ambo le etimologie abbiano una convincente argomentazione filologica (e non potrebbe essere stato altrimenti data la competenza del Professore in

7

Tradotto dallo stesso J.R.R. Tolkien "Music of the Ainur" (nella traduzione italiana di Francesco Saba Sardi "Musica degli Ainur").

materia), Tolkien non riuscì purtroppo mai a decidere quale delle due gli andasse più a genio.

Possiamo distinguere diverse fasi nell'evoluzione di questo linguaggio: partendo dal *Proto-Quenya*, idioma di utilizzo solo orale, la glossopoiesi si evolse nel *Quenya Antico*, caratterizzato dalle prime produzioni scritte, cui seguì successivamente il *Quenya Classico*, utilizzato per composizioni poetiche, ed il *Quenya Medio*, idioma di transizione, per giungere infine all'elaborazione *Quenya Moderno*, quello di cui possiamo fruire oggi, il quale introdusse l'utilizzo dell'alfabeto dei *Tengwar*. La scarsità di materiale pubblicato non ci consente di seguire il processo in ogni dettaglio, ma è già evidente che Tolkien cambiò la sua opinione in un senso e nell'altro, non soltanto effettuando revisioni ma frequentemente anche annullandole più tardi.

Il *Quenya* può collocarsi con buona ragione a metà via tra una LIA assolutamente regolare ed un tipico linguaggio naturale avente la propria vasta gamma di complessità ed irregolarità di vario genere.

Potrebbe sembrare, ad alcuni, addirittura ridicolo discorrere di varianti intorno ad una lingua artificiale, ma ciò è invece oltremodo appropriato se si considera che queste lingue vivevano e si evolvevano continuamente nella mente dell'Autore, ed erano utilizzate ogni giorno nella composizione di poesie e di brevi enunciati. Se Tolkien fosse ipoteticamente vissuto più a lungo, possiamo dirlo quasi con certezza, il *Quenya* sarebbe evoluto ulteriormente!

Come si è già accennato, Tolkien era un filologo e, sebbene il suo senso estetico mutasse col passare del tempo, sapeva molto bene, di volta in volta, a quale sorta di stile egli stesse mirando: il suo Elfico primordiale, pertanto, era un espediente per convogliare tutte le sue preferenze linguistiche in una lingua-madre a cui sarebbero seguiti idiomi discendenti che potessero sviluppare diverse impostazioni di un'architettura a lui gradita.

Furono proprio l'antico inglese, il gotico, il norreno, il finnico, il greco, il latino, l'italiano e lo spagnolo quelle lingue che, miscelate sapientemente come in un curatissimo lavoro alchemico, avrebbero prodotto il frutto della sua sapiente passione, sebbene sia d'uopo puntualizzare che gli idiomi tolkeniani non siano affatto un'ingarbugliata versione dell'una o dell'altra lingua.

Il *Quenya* potrebbe idealmente rappresentare il tronco dell'albero della famiglia delle lingue elfiche i cui rami sono rappresentati da: *Sindarin, Eldarin, Noldorin, Lindarin, Telerin, Ilkorin, Doriathrin, Falathrin, Valarin*. Questi idiomi, che qui verranno soltanto nominati poiché non esistono al momento documentazioni ufficiali sufficienti a disquisirne in maniera credibile, sono paragonabili alle lingue neolatine in rapporto al latino stesso. Si potrebbe quindi dire, con una coraggiosa proporzione, che il latino sta al *Quenya* come gli idiomi elfici prima citati stanno alle lingue neolatine.

Tolkien motiva la derivazione dal *Quenya* di queste numerose altre lingue del ceppo elfico con la scissione della tribù ancestrale che, in epoche remote, vide due clan intraprendere un viaggio verso l'estremo ovest in cerca della terra di Valinor. Durante le tappe del lunghissimo viaggio, ed in epoche successive ad esso, la lingua elfica si sviluppò in tal modo assumendo vere e proprie variazioni diatopiche e diacroniche, arrivando talvolta persino a mescolarsi, in una sorta di pidgin, con idiomi di altri popoli venuti a contatto con gli elfi della Terra di Mezzo.

Alla luce di molteplici dichiarazioni rese dall'autore e documentabili nel suo ricco epistolario, lo studio dei linguaggi tolkieniani non può, o comunque non dovrebbe, essere licenziato come qualche sorta di sciocco divertimento per romantici adolescenti, bensì ci si aspetta che venga considerata una parte cruciale dell'erudizione correlata alla sua opera in generale: non si dimentichi che i linguaggi costruiti da J.R.R. Tolkien sono la causa e non la conseguenza della sua letteratura, ed inoltre che la sua produzione trova uno sfogo accademicamente validissimo quale opera filologicamente ineccepibile. Sebbene spesso il Professore amasse schernirsi, è lecito osservare che egli stesso rifiutò di definire il suo lavoro "fondamentalmente linguistico" un mero hobby. Si possono chiamare il *Quenya* e gli altri linguaggi opere d'arte, ma non importa quale termine usare per descriverli, alla fine tutto si condensa così: Tolkien non fu solo un linguista descrittivo, che passivamente esplora e contempla lingue preesistenti, ma anche e soprattutto egli fu un linguista creativo.

La quintessenza della visione idealistica di Tolkien è contenuta in primo luogo nella spiccata "elficità" dei suoi idiomi: poiché per gli elfi la creazione di idiomi è la più antica delle arti, nonché la più amata, Tolkien stesso annotò circa i suoi linguaggi che essi in qualche modo, ed in qualche dove, esistono per certo.

Al momento è lapalissiano che alcuni critici e studiosi abbiano irresponsabilmente sottostimato il ruolo dei linguaggi artificiali, poiché l'attività dello studio di questi può essere descritta come l'estremo capriccio umano, dacché si studia qualcosa che “non esiste” e lo si fa per puro divertimento. Le lingue di Tolkien sono senza ombra di dubbio meritevoli di studio per i loro alti valori tecnici oltre che squisitamente estetici. Ed è proprio la conoscenza dei linguaggi una delle chiavi per un più pieno godimento della grande bellezza e della profondità ideologica di cui è impregnata la genesi tolkieniana: per apprezzare pienamente lo scopo e la complessità della creazione linguistica di Tolkien bisogna che la si studi primariamente per il sano gusto di farlo.

Chiuderei il paragrafo parafrasando il nostro glottoteta quando questi affermava in una delle proprie lettere: «Nessun linguaggio è giustamente studiato come un mero aiuto per altri intenti. Di fatto servirà meglio per altri intenti, filologici o storici, se è studiato per amore, per sé stesso».

Par. 4.2 – Le fonti sul Quenya

Numerosi appassionati tolkieniani hanno dato luogo ad un limitato corpus di letteratura *Quenya*, specialmente dopo la pubblicazione nel 1987, quindici anni dopo la morte di Tolkien, di *The Lost Road and other writings* (tuttora inedito in italiano). Grazie a Christopher Tolkien ed al suo lavoro di recupero e riunificazione dei manoscritti prodotti da suo padre, ora possiamo addirittura conoscere di più circa i linguaggi di Tolkien di quanto mai fosse stato possibile durante l'intera vita del loro creatore. Sarebbe bene evidenziare che il *Quenya* esiste come un'effettiva entità all'interno del proprio mondo, e come menzionato sopra, possiede un corpus letterario sia di pugno dell'autore che di elaborazione altrui.

A onor del vero, J.R.R. Tolkien scrisse un discreto numero di poemi in linguaggio elfico, ma essi ammontano a pochissimi se li si compara alle innumerevoli pagine di appunti che scrisse sulla struttura dei suoi linguaggi, sebbene egli affermò a più riprese che avrebbe preferito di gran lunga poter scrivere esclusivamente in Elfico.

Sfortunatamente, però, gli unici documenti scritti direttamente dal filologo di cui

abbiamo notizia sono in possesso di soli tre soggetti: la “Tolkien Estate”, detentrica dei diritti sulle produzioni tolkieniane, la “Bodleian Library” presso la Oxford University (alla quale il sottoscritto ha invano tentato di accedere) e la “Raynor Memorial Libraries” presso la Marquette University di Milwaukee.

Ad ogni modo, Christopher Tolkien ha fatto in modo, piuttosto regolarmente, di mettere a disposizione della *Elvish Linguistic Fellowship*, organizzazione costituita da un gruppo di appassionati prevalentemente statunitensi, fotocopie di manoscritti paterni da pubblicarsi su riviste tolkieniane quali *Vinyar Tengwar* e *Parma Eldalamberon*. Dobbiamo ringraziare dunque anche queste persone se oggi all’interno di Internet sono potuti fiorire i numerosissimi siti dedicati alle lingue di *Arda* (pochi dei quali però tecnicamente attendibili) che hanno contribuito perlomeno ad una rudimentale diffusione delle medesime tra gli appassionati. Ecco perché è d’uopo, per uno studio serio delle lingue artificiali di J.R.R. Tolkien, che si esaminino quasi esclusivamente le pur poche fonti ufficiali a disposizione.

Buona parte del materiale in *Quenya* di cui possiamo disporre è presente nel *Signore degli Anelli*, in particolare nella sezione E dell’appendice riservata alla lingua, sebbene la fonte primaria all’interno del medesimo testo sia uno dei più lunghi testi *Quenya* conosciuti, ben noto agli appassionati come “Lamento di Galadriel”; per dare occasione di avere un saggio perlomeno visivo dell’idioma in questione, questo viene riportato al termine del paragrafo con, a fronte, la traduzione semantica di J.R.R. Tolkien (tradotta da Gianluca Comastri).

Vari campioni più corti di *Quenya* sono sparsi come pezzi di puzzle all’interno del principale testo tolkieniano, come ad esempio nell’esclamazione in elfico di Frodo all’interno della tana di Shelob, nella lode che i portatori dell’anello ricevettero al Campo di Cormallen, nella dichiarazione di Elendil ripetuta da Aragorn alla sua incoronazione, o nel saluto di Barbalbero a Galadriel.

Anche all’interno del *Silmarillion*, oltre agli enunciati in *Quenya* sparsi tra i capitoli, vi è l’appendice “Etimi dei nomi *Quenya* e *Sindarin*” che viene incontro alla necessità di conoscere meglio gli idiomi artificiali del glottoteta oxoniense.

Attendibili fonti di *Quenya* sono fornite anche dai componimenti in versi che l’Autore scrisse, come puro impiego pratico della lingua, all’esterno delle sue opere narrative. Tra queste si annoverino tra gli altri il cosiddetto *Canto di Fíriel*, sprovvisto

di titolo ufficiale, ed il poemetto *Markirya*, del quale esiste sia una versione dei primi anni '30 sia un'altra che è di circa quarant'anni anteriore, di cui ambedue le versioni hanno pressoché lo stesso significato, sebbene la versione più tarda possa essere considerata una vera e propria traduzione della precedente, dato che le versioni di *Quenya* utilizzate presentano discrepanze nei vocaboli e nelle desinenze utilizzate.

L'ultima fonte ufficiale da cui poter attingere, ma non ultima per importanza, è la sezione sulle etimologie all'interno di *The Lost Road and Other Writings* (inedito, sia ribadito, in italiano) dentro la quale è possibile consultare una preziosissima lista di circa seicento radici appartenenti ai vari idiomi elfici, seppur in nettissima prevalenza del *Quenya*.

Certamente non è attualmente possibile tradurre efficacemente opere di alta poesia o prosa da una lingua naturale verso il *Quenya*, sebbene sinora si sia tentato di fare il procedimento inverso, ma dalle fonti sinora citate si può ad ogni modo reperire alcune migliaia di lemmi da utilizzare per processi traduttivi elementari, tenendo conto della frequente suffissazione del *Quenya* che renderebbe pertanto una traduzione verso l'italiano più lunga ed una traduzione dall'italiano, viceversa, giuocoforza più corta.

<i>Namárië</i>	<i>Addio</i>
<i>Ai! laurië lantar lassí súrinen, yéni únótimë ve rámar aldaron! Yéni ve lintë yuldar avánier mi oromardi lissë-miruvóreva Andúnë pella, Vardo tellumar nu luini yassen tintilar i eleni ómaryo airetári-lírinen. Sí man i yulma nin enquantuva? An sí Tintallë Varda Oiolossëo ve fanyar máryat Elentári ortanë ar ilyë tier undulávë lumbul ar sindanóriello caita mornië i falmalinnar imbë met, ar hísië untúpa Calaciryó míri oialë. Sí vanwa ná, Rómello vanwa, Valimar! Namárië! Nai hiruvalyë Valimar! Nai elyë hiruva! Namárië!</i>	<i>Ah! come oro cadono le foglie al vento, lunghi anni innumerevoli come le ali degli alberi! I lunghi anni sono passati come rapidi sorsi del dolce idromele in alti saloni oltre l'Occidente, sotto le azzurre volte di Varda ove le stelle tremolano alla voce del suo canto, voce sacra di regina. Chi riempirà ora per me la coppa? Per ora la Vampa, Varda, la Regina delle stelle, dal Monte Semprebianco ha sollevato le sue mani come nuvole ed ogni sentiero è immerso nella profonda oscurità; e fuori dalla grigia campagna l'ombra si</i>

*distende
sulle onde spumeggianti poste fra di noi,
e la bruma ricopre i gioielli di Calaciryra per
sempre.*

*Ed ora perso, perso per chi è in Oriente è
Valimar!
Addio! Forse un giorno troverai Valimar!
Pure tu forse un giorno lo troverai! Addio!*

Par. 4.3 – La grammatica del Quenya

Intorno all'anno 1999, il legale W. C. Hicklin argomentò con forza che pubblicare descrizioni grammaticali "non autorizzate" di un linguaggio tolkeniano costituirebbe una lampante violazione del copyright della Tolkien Estate, asserendo che ognuna di tali pubblicazioni farebbero immediatamente ed indubitabilmente reagire la stessa attraverso tutte le vie legali ad essa disponibili.

Nel mesto timore di violare tali intenzioni, pertanto, in questa tesi non verrà discussa la grammatica elfica nell'intero delle fonti giunte al sottoscritto per mezzo di appunti del creatore, corpus letterario e grammatiche altrui "autorizzate" e non (ammesso e non concesso che si possano porre limitazioni su qualcosa che è stato, per stessa ammissione di J.R.R. Tolkien, creato per amore e non per il vil danaro), ma mi limiterò a discutere le peculiarità principali dell'idioma in questione documentando le mie ricerche quando doveroso.

Ricostruire la struttura del *Quenya* è come provare a porre assieme un immenso puzzle di pezzi sparpagliati, molti dei quali sono semplicemente smarriti, o inaccessibili ai più, o persino talvolta ben celati dagli editori. Seguendo, pertanto, principalmente le indicazioni di Tolkien contenute nell'appendice E de *Il Signore degli Anelli*, è possibile estrapolare le caratteristiche peculiari del sistema fonetico del principale idioma elfico tolkeniano, rammentando che la tabella per la trascrizione alfabetica con le *Tengwar* e le *Tethar* è riportata al termine del presente capitolo.

Le vocali *Quenya* sono suddivise in cinque brevi e cinque lunghe. Le prime possono apparire in qualsiasi posizione ed è possibile trascriverle foneticamente in [□], [□],[□],[□],[u]. Le seconde, invece, non possono occupare una posizione immediatamente successiva a quella di una vocale breve, ed è possibile trascriverle in [□:],[e:],[□:],[o:],[u:]. Da notare bene che Tolkien scelse un sistema vocalico molto affine all'italiano, che distingue difatti tra vocoide anteriore semi-aperto non

arrotondato ed anteriore semi-chiuso non arrotondato, ma che però differisce da nell'utilizzo del vocoide aperto posteriore non arrotondato [ɔ], di “stile” inglese, in luogo del vocoide aperto anteriore non arrotondato [a] di “stile” italiano. L'impegno di questi vocoidi nel sistema *Quenya* prevede la formazione di ben sei dittonghi di tipo discendente, i quali possono assumere qualsiasi posizione all'interno della parola: questi vengono accentati sul primo elemento ed è possibile trascriverli foneticamente con [uĩ], [iĩ], [ũ], [ü], [iũ].

Le consonanti *Quenya* non sono esplicitate direttamente da Tolkien ma, esaminando il materiale a disposizione, è possibile desumere sei fonemi occlusivi, sei fricativi, tre nasali, un laterale ed un vibrante. Gli occlusivi sono: le bilabiali sorda e sonora [p] e [b], le dentali sorda e sonora [t] e [d], le velari sorda e sonora [k] e [g]; i fricativi sono: le labiodentali sorda e sonora [f] e [v], l'interdentale sonora [ð], la dentale sorda [s], la velare sorda [x] e la glottidale sorda [h]; i nasali sono la bilabiale [m] e l'alveolare [n]; il fonema laterale è l'alveolare [l] e come vibrante vi è [r].

Significativa, a testimonianza dell'elevato grado di cura nella creazione linguistica tolkieniana, è la presenza di approssimanti nonché di fonemi rappresentanti varianti allofone. Gli approssimanti sono il palatale [j] ed il labiovelare [w]. Le varianti allofone sono la fricativa interdentale sorda [θ], la fricativa palatale sorda [ç], la fricativa dentale sonora [z], la nasale velare [ŋ] e la laterale palatale [ç]. Può essere curioso puntualizzare che, nella sua compitazione del *Quenya* in traslitterazione alfabetica latina, Tolkien adoperò segni diacritici sempre diversi per marcare le vocali. Talvolta è possibile trovare un macron (esempio: [ā]), così come altre volte un circonflesso (esempio: [â]) sebbene, ad ogni modo, Tolkien soleva solitamente utilizzare un accento acuto (esempio: [á]) o una dieresi (esempio: [ä]). Ciò a causa del fatto che, essendo il *Quenya* una lingua provvista di un sistema alfabetico proprio, i segni diacritici nella traslitterazione in inglese risultavano spesso più motivati dal gusto estetico del momento piuttosto che da una vera e propria necessità linguistica.

Volendo esaminare la posizione dell'accento, infine, questa è determinata dalla forma del vocabolo: nelle parole di due sillabe l'accento cade sulla prima, laddove si ricordi che in *Quenya* vi sono sia sillabe di tipo aperto che chiuso, mentre nei termini composti da tre o più sillabe l'accento cade sulla penultima o, a patto che l'ultima sillaba sia composta da una vocale breve seguita da consonante, sulla terzultima sillaba.

Seguitando ad orientarci per mezzo delle indicazioni di Tolkien ed integrandole con i preziosi studi dei Proff. Edouard J. Kloczko ed Helge Fauskanger, massimi esperti tolkieniani, è possibile estrapolare alcune caratteristiche peculiari della morfosintassi del *Quenya* che, quando citate direttamente, verranno trascritte in alfabeto latino.

Constatando che la maggior parte degli enunciati documentati sono composti da singole proposizioni semplici, è possibile stabilire l'ordine sintattico della frase dichiarativa positiva è “soggetto + verbo + complemento”, cui si oppone quella negativa per mezzo dell'anteposizione della particella *lá*. Per quanto riguarda la frase interrogativa, invece, la particella da anteporre all'enunciato è *man*.

I pronomi personali soggetto *Quenya* si presentano, nel caso di quelli che Tolkien stesso definisce “affissi pronominali”, sottoforma di desinenza verbale; vi sono pertanto: io *-nye*, tu *-tye*, egli *-ro*, ella *-re*, noi *-lme*, voi *-tye/-lye*, essi *-lto*, esse *-nte*. Quando tali pronomi, invece, sono in forma piena, si hanno: io (*inye*) tu (*etye*) egli, ella (*e*), noi (*elme*), voi (*etye/elye*), essi (*elto*), esse (*elte*). Per l'impiego di pronomi possessivi, inoltre, si sostituisce la vocale finale del pronome soggetto con il suffisso *-a*, mentre vi è una discreta motivazione nel ritenere *si-* ed *en-* radicali da utilizzarsi nell'impiego di pronomi dimostrativi.

Il verbo *Quenya* si avvale di cinque tempi dotati di desinenze proprie: presente *-a*, perfetto *-ie*, passato *-e*, futuro *-uwa* e futuro perfetto *-va*. Esso si può manifestare mediante il modo indicativo per esprimere affermazioni, imperativo per ordini, condizionale per azioni vincolate, od ottativo per desideri ed auspici. La transitività del verbo è espressa con una voce attiva, a cui se ne oppone regolarmente una passiva, benché Tolkien stesso non indichi sempre nei propri appunti quali verbi siano da considerarsi appartenenti ad una voce e quali all'altra. Interessante, inoltre, è che tra gli aspetti del verbo *Quenya* ve n'è uno invero peculiare: quello frequentativo. Esso è fondamentale per comprendere la mentalità di esseri immortali come gli elfi, poiché indica azioni ripetute ma destinate ad attenuarsi col passare del tempo. Ad esso si contrappone l'aoristo, impiegato per descrivere un'azione la cui durata è indefinita.

Il sostantivo comune *Quenya* possiede quattro numeri: il singolare; il duale, utilizzato per referenti costituiti da una coppia di unità considerate collettivamente; il plurale semplice ed plurale generale, utilizzato per referenti estrapolati da un insieme di unità tra esse strettamente correlate. Per quanto riguarda il genere, comunque di

marginale importanza nel *Quenya*, annoveriamo il maschile, il femminile ed il neutro.

Molto importante, d'altro canto, all'interno di questo sistema morfosintattico, è l'utilizzo del caso. Nostro malgrado, per i propositi citati ad inizio paragrafo, sarà sufficiente ricordare che si annoverano nove tipi di caso: nominativo, accusativo, dativo, genitivo, strumentale, locativo, ablativo, allativo ed aggettivale. Questi vengono impiegati mediante una suffissazione del sostantivo di riferimento e sono una testimonianza diretta della varietà linguistica cui Tolkien ha attinto per trarre ispirazione durante il suo processo di glossopoiesi.

Può essere utile evidenziare, inoltre, che l'unico articolo determinativo in dotazione al *Quenya* è *i*. Quando questo manca, il sostantivo assume valore indeterminato all'interno della proposizione.

La prefissazione e la suffissazione, come si sarà sinora intuito, svolgono nel *Quenya* un ruolo estremamente significativo soprattutto nella creazione di sostantivi ed aggettivi. Vi sono, ad esempio, prefissi moltiplicativi quali *nel-* (per triplicare), *can-* (per quadruplicare), così come prefissi di posizione quali *am-* (al di sopra), *nun-* (al di sotto), *et-* (al di fuori) o prefissi temporali quali *un-* (prima), *apa-* (dopo), *at-* (ancora), *oi-* (sempre). Tra i suffissi, invece, se ne annoverano soprattutto per quanto riguarda la formazione di nomi propri di esseri viventi, come ad esempio: *-dil* (amico di), *-dur* (servitore di), *-dilme* (devota a), *-ion* (figlio di), *-dacil* (vincitore), *-nya* (vezzeggiativo femminile), *-ndis/-wen* (giovane donna), *-mo/-mon* (maschio), così come nomi propri di luoghi *-nor/-ndor* (terra di), *-star* (terraferma).

Ultima nota sul linguaggio *Quenya* è l'ideazione, da parte di Tolkien, di un sistema numerico basato su dozzine e sestine, motivato dal fatto che alla creazione della Terra di Mezzo gli elfi originati dalla divinità progenitrice erano dodici dozzine. I numeri elfici erano presenti sia in qualità cardinale che ordinale, ma verranno taciuti in questa sede poiché non esistono documenti sufficienti ad attestarne una seria attendibilità.

Par. 4.4 – Cenni sugli altri linguaggi di Arda

Sebbene all'Elfico siano rivolte le maggiori attenzioni da parte degli studiosi, per motivi di documentazione, nonché da parte degli appassionati, per motivi

pubblicitari derivanti dal successo della trasposizione cinematografica, Tolkien diede voce a molti altri popoli all'interno del mondo di *Arda*.

Non sono purtroppo attualmente disponibili, come lo sono per il *Quenya*, documenti ufficiali sufficienti a tracciare più d'un semplice profilo generale di queste lingue; di seguito verrà pertanto presentata una panoramica, si spera non troppo succinta per alcuni né pedante per altri, sui principali idiomi non elfici della Terra di Mezzo creati dal Professore oxoniense: il *Khuzdul*, il *Black Speech*, l'*Entish*, l'*Adûnaic* ed il *Westron*.

Il *Khuzdul* è la lingua del popolo dei nani (dal medio inglese *dwarf* secondo studi filologici dello stesso Tolkien), esseri ispirati alla mitologia nordica, caratterizzati dalla predilezione per l'oro ed i luoghi sotterranei, nonché dotati di una robustissima costituzione ed un fiero orgoglio quanto di mancanza di garbo e buonsenso.

Questa è una lingua che venne ideata molto posteriormente rispetto alle altre della *Middle-earth*: anche per questo fu realizzata soltanto in parte e trova poco spazio nel corpus tolkeniano in cui viene trattata soltanto sporadicamente e, comunque, in maniera poco approfondita. Il glottoteta motiva questa lacuna rendendo quella nanica una lingua segreta, venerata dalle creature del sottosuolo poiché impartita dal Dio Aulë, progenitore per l'appunto della stirpe nanica, ai nani originari di *Arda*: ognuna delle sette stirpi dei nani preserva gelosamente il segreto della propria variante linguistica mediante il proprio codice *iglishmêk*.

Le peculiarità principali di questa lingua sono l'utilizzo di un sistema alfabeto runico analogo al *futhark* e la presenza di un sistema radicale triconsonantico ispirato al modello ebraico: alcuni esempi di cui si ha documentazione certa riportano radici quali *KH-Z-D* (appartenente all'area semantica relativa al concetto di "nano"), *B-R-Z* (appartenente all'area semantica relativa al colore "rosso"), *G-B-L* (appartenente all'area semantica appartenente al concetto di "forza") e *Z-G-L* (appartenente all'area semantica relativa al concetto di "guerra"). Il sistema fonologico, di cui si hanno poche e confuse notizie, dovrebbe essere dotato di un sistema pentavocalico e di consonanti aspirate simili a quelle presenti nelle lingue semitiche.

Uno dei pochissimi enunciati *Khuzdul* di cui risulta possibile dare attestazione certa si trova all'interno de *Il Signore degli Anelli* ed è il grido di guerra del nano Gimli:

«*Baruk Khazâd! Khazâd ai-mênu!*» che, tradotto in italiano, varrebbe a dire «*Asce dei nani! I nani vi assaltano!* ».

Il *Black Speech* (trad. it. *Linguaggio Nero*), creato in tempi remoti dall'entità maligna Sauron, è la lingua veicolare della malvagità nella *Middle-earth*. Le peculiarità principali di questo linguaggio si riscontrano nel suo carattere agglutinante, sia di tipo prefissoidale che suffissoidale, oltre che nell'utilizzo di fonemi prevalentemente sordi, occlusivi e sibilanti, che ben potessero rendere sonoramente l'intenzione del glottoteta di farne uno strumento di negatività.

Dato che persino Tolkien stesso sembrava palesare una certa soggezione nei confronti di questo idioma, esso non compare nel corpus che un paio di volte: ad ogni modo l'enunciato in *Black Speech* più rappresentativo, contenuto ne *Il Signore degli Anelli*, è senza ombra di dubbio l'iscrizione forgiata da Sauron stesso sull'Unico Anello: «*Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk, agh burzum-ishi krimpatul*» che, nella traduzione italiana di Vicky Alliata di Villafranca, viene resa con: «*Un anello per domarli, un anello per trovarli, un anello per ghermirli e nel buio incatenarli*».

L'*Entish* (trad. it. *Entese*) è il linguaggio parlato dagli Ent (probabilmente derivato dall'inglese antico *ent*), popolo di creature silvane metà albero e metà gigante che Tolkien inserì in *Arda* ispirandosi, con buona probabilità, alle leggende sugli alberi parlanti presenti in alcune mitologie mondiali. Questi esseri vivono la loro esistenza millenaria in armonia con la natura ricoprendo il pacifico ruolo di “pastori delle foreste” ed il loro idioma rispecchia precisamente l'indole lenta e paziente che li contraddistingue; ogni vocabolo entese, infatti, si arricchisce col passare del tempo e narra la storia relativa al referente cui il termine si riferisce: è possibile perciò che intere sequenze di parole stiano a significare un unico concetto cui però se ne legano altri appartenenti ad ambiti semantici del tutto differenti. Inutile evidenziare che realizzare una lingua del genere avrebbe creato moltissimi problemi persino ad un abile glottoteta qual era Tolkien ed avrebbe molto probabilmente portato alla follia qualsiasi traduttore che si sarebbe azzardato a tentare di tradurla.

L'unico campione di *Entese* presente all'interno delle fonti a nostra disposizione è: «*A-lalla-lalla-rumba-kamanda-lindor-burúmë*» ed è estremamente singolare che il significato di un vocabolo del genere sia semplicemente “collina”.

Tra le lingue umane più importanti vi è l'*Adûnaic* (trad. it. *Adunaico*) cui Tolkien dedicò un breve saggio all'interno del volume *Sauron Defeated* (inedito in italiano). Questo è un antico idioma parlato dai Númenoreani, la popolazione stanziata nella terra più occidentale della *Middle-earth*, ed è stato concepito da Tolkien come una lingua dallo “stile” semitico analogamente a quanto progettato dal glottoteta con il *Khuzdul*. Differenza sostanziale tra quest'ultimo e l'*Adunaico* è, ad ogni modo, l'utilizzo di un tema vocalico all'interno della struttura triconsonantica che accomuna entrambe le lingue, ragion per cui onde stabilire l'ambito semantico di ogni radice è necessario esaminare la vocale presente al suo interno: ad esempio una radice come *K-R-B* può assumere significato diverso a seconda che la vocale caratteristica sia *a* oppure *i*. Può essere interessante sottolineare che l' *Adunaico*, benché dotato di un sistema trivocalico, possieda ben due suoni approssimanti e sei dittonghi; grazie alle fonti a disposizione è possibile inoltre documentare la presenza di gruppi di declinazione per i sostantivi oltre che quella di tre gruppi verbali suddivisi morfologicamente a seconda del numero di consonanti contenute.

Tra i pochi e brevi enunciati in *Adunaico* a disposizione vi è: «*Uríd yakalubim!*» che, tradotto in italiano, varrebbe a dire «*Le montagne sprofondano!*».

Menzione speciale merita il Westron (trad. it. *Ovestron*) poiché esso rappresenta la “lingua comune” utilizzata da tutti i popoli di *Arda*, sebbene gli Hobbit (dall'inglese antico *holbytla*) fossero l'unico popolo ad utilizzarla come idioma primario. La grande idea di Tolkien fu di utilizzare in principio questa lingua esclusivamente come ulteriore elemento di caratterizzazione della *Middle-earth*, poiché tradotta (dato che, in effetti, non vi erano che termini isolati e nomi propri da dover tradurre) mediante l'inglese all'interno delle proprie opere: in questo modo l'Autore si affrancò con un elegante espediente dal trovarsi nella posizione di scrivere in un idioma che, sebbene egli stesso avesse di gran lunga preferito, non avrebbe in tal modo trovato alcun lettore in grado di comprenderlo. Quando, successivamente, il glottoteta decise realmente di realizzare la grammatica ed il vocabolario di questa lingua (di cui, ancora una volta, non sono

purtroppo disponibili fonti ufficiali), tradusse il termine *Westron* nel corrispondente della stessa lingua, ossia *Sôval Phâre*, ed inserì in prova alcuni termini del nuovo idioma all'interno dei propri scritti. Il risultato che ne venne fuori fu una mescolanza di *Quenya* ed *Adûnaic*, cui Tolkien aggiunse sapientemente nuovi innesti che fossero caratteristici del *Sôval Phâre*: in tal modo venne elaborato un sistema fonetico che appare ricco di suoni vocalici e consonantici comuni a molti degli idiomi della *Middle-earth*.

A causa della traduzione in inglese della quasi totalità degli enunciati in *Ovestron* vengono qui riportati, in maniera squisitamente esemplificativa, i nomi “in lingua” dei quattro personaggi Hobbit protagonisti de *Il Signore degli Anelli*: *Maura* (Frodo), *Ban* (Sam), *Razar* (Pippin) e *Kali* (Merry).

Molte delle lingue di *Arda* create da J.R.R. Tolkien non sono state qui neanche nominate a causa dell'assenza di materiale affidabile al loro riguardo. Talvolta, piuttosto che scrivere poco e male, è di gran lunga meglio tacere.

Par. 4.5 – Cenni su *Tengwar* e *Techtar*

Le *Tengwar*, che costituiscono quello che potrebbe essere definito l'alfabeto *Quenya*, sono in realtà delle vere e proprie rune: esse sono concepite da Tolkien con lo stesso principio acrofonico che è alla base di quelle germaniche. Il suono corrispondente alla runa, difatti, attinge quasi sempre da quello iniziale del nome della runa stessa.

<i>tinco</i> \mathfrak{t} < t > [t]	<i>anga</i> $\mathfrak{cŋ}$ < ng > [ŋ]
<i>parma</i> \mathfrak{p} < p > [p]	<i>ungwe</i> $\mathfrak{tŋw}$ < ngw > [ŋw]
<i>calma</i> \mathfrak{c} < c > [k]	<i>thule</i> \mathfrak{h} < th > [θ]
<i>quesse</i> $\mathfrak{tŋ}$ < qu > [kw]	<i>formen</i> \mathfrak{f} < f > [f]
<i>ando</i> \mathfrak{nd} < nd > [nd]	<i>anto</i> \mathfrak{nt} < nt > [n]
<i>umbar</i> \mathfrak{mb} < mb > [mb]	<i>ampa</i> \mathfrak{mp} < mp > [mp]

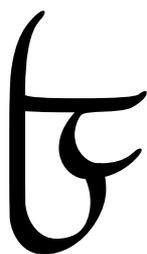
<i>charma</i> č < ch > [x]	<i>anna</i> α < y > [y]
<i>anca</i> cc < nc > [ŋk]	<i>wilya</i> ϖ < w > [w]
<i>unque</i> ƿ < nqu > [ŋkw]	<i>halla</i> h < h > [h]
<i>ñoldo</i> ca < ñ > [□k]	<i>hyarmen</i> λ < hy > [ç]
<i>ñwalme</i> ƿa < ñw > [□w]	<i>silme</i> ś < s > [s]
<i>numen</i> ṃ < n > [n]	<i>aze</i> z < z > [z]
<i>malta</i> m < m > [m]	<i>lambe</i> l < l > [l]
<i>ore</i> ṛ < r > [r]	<i>alya</i> ly < ly > [□]
<i>vala</i> v < v > [v]	

Le *Techtar* sono i segni diacritici che vengono posti sopra o, talvolta, sotto le *Tengwar* per indicare la presenza di suoni vocalici. Se desiderato, queste possono essere rappresentate al di sopra di una runa, detta “portatrice”, che appare essere corta per i suoni brevi ed allungata per i suoni lunghi.

î < a > [□]	ĵ < á > [□:]
í < e > [□]	ĵ < é > [□:]
ï < i > [□]	ĵ < í > [□:]
î < o > [□]	ĵ < o > [□:]
ï < u > [u]	ĵ < ú > [u:]

Vi sono *Tengwar* e *Techtar* che non sono state menzionate in questa appendice poiché appartenenti ad altri alfabeti elfici oppure perché il loro nome ed il fonema loro

corrispondente non sono documentabili in maniera attendibile. Si è deciso, pertanto, di trattare il presente argomento sia cercando di evitare dispersive confusioni tra un alfabeto elfico e l'altro, sia evitando di presentare materiale per il quale non sussiste attualmente una seria validità oggettiva.



CAPITOLO QUINTO

Traduzione del brano: “The Fall of Númenor”

*« Per i parlanti il cui background linguistico
fa sì che ne diano una formulazione diversa,
i fatti sono diversi».*

B.L. Whorf – “Linguaggio, pensiero e realtà”

Par. 5.1 – Testo di Partenza: “The Fall of Númenor”

§ 1 In the Great Battle when Fionwë son of Manwë overthrew Morgoth and rescued the Gnomes and the Fathers of Men, many mortal Men took part with Morgoth. Of these those that were not destroyed fled into the East and South of the World, and the servants of Morgoth that escaped came to them and guided them; and they became evil, and they brought evil into many places where wild Men dwelt at large in the empty lands. But after their victory, when Morgoth and many of his captains were bound, and Morgoth was thrust again into the Outer Darkness, the Gods took counsel. The Elves were summoned to Valinor, as has been told, and many obeyed, but not all. But all the

Fathers of Men, who had served the Eldar, and fought against Morgoth, were greatly rewarded. For Fionwë son of Manwë came among them and taught them, and gave them wisdom, power and life stronger than any others of the Second Kindred.

§ 2 And a great land was made for them to dwell in, neither part of Middle-earth, nor wholly separate from it. This was raised by Össe out of the depths of Belegar, the Great Sea, and established by Aulë, and enriched by Yavanna. It was called Númenor, that is Westernesse, and Andúnië or the Sunsetland, and its chief city in the midmost of its western coasts was in the days of its might called Númar or Númenos; but after its fall it was named in legend Atlantë, the Ruin.

§ 3 For in Númenórë a great people arose, in all things more like the First Kindred than any other races of Men that have been, yet less fair and wise than they, though greater in body. And above all their arts the people of Númenor nourished shipbuilding and sea-craft, and became mariners whose like shall never be again, since the world was diminished. They ranged from Tol-eressëa where for many ages they still had converse and dealings with the Gnomes, to the shores of Middle-earth, and sailed round to the North and South, and glimpsed from their high prows the Gates of Morning in the East. And they appeared among the wild Men, and filled them with wonder and also with fear. For many esteemed them to be Gods or sons of Gods out of the West. But the Númenóreans tarried not long yet in Middle-earth, for their hearts hungered ever westward for the undying bliss of Valinor. And they were restless and pursued with desire even at the height of their glory.

§ 4 But the Gods forbade them to sail beyond the Lonely Isle, and would not permit any save their Kings (once in each life before he was crowned) to land in Valinor. For they were mortal Men, and it was not in the power and right of Manwë to alter their fate. Thus through the people were long-lived, since their land was more nigh than other lands to Valinor, and many had looked long on the radiance of the Gods that came faintly to Tol-eressëa, they remained mortal, even their kings, and their span brief in the eyes of the Eldar. And they murmured against this decree. And a great discontent grew among them; and their masters of lore sought unceasingly for the secrets that should prolong their lives, and they sent spies to seek these in Valinor. And the Gods were angered.

§ 5 And in time it came to pass that Sûr (whom the Gnomes called Thû) came in the likeness of a great bird to Númenor and preached a message of deliverance, and he prophesied the second coming of Morgoth. But Morgoth did not come in person, but only in spirit and as a shadow upon the mind and heart, for the Gods shut him beyond the Walls of the World. But Sûr spake to Angor the king and Istar his queen, and promised them undying life and lordship of the Earth. And they believed him and fell under the shadow, and the greatest part of the people of Númenor followed them. Angor raised a great temple to Morgoth in the midst of the land, and Sûr dwelt there.

§ 6 But in the passing of the years Angor felt the oncoming of old age, and he was troubled; and Sûr said that the gifts of Morgoth were withheld by the Gods, and that to obtain plenitude of power and undying life he must be master of the West. Wherefore the Númenóreans made a great armament; and their might and skill had in those days become exceedingly great, and they had moreover the aid of Sûr. The fleets of the Númenóreans were like a great land of many islands, and their masts like a forest of mountain-trees, and their banners like the streamers of a thunderstorm, and their sails were black. And they moved slowly into the West, for all the winds were stilled and the world lay silent in the fear of that time. And they passed Tol-eressëa, and it is said that the Elves mourned and grew sick, for the light of Valinor was cut off by the cloud of the Númenóreans. But Angor assailed the shores of the Gods, and he cast bolts of thunder, and fire came upon the sides of Taniquetil.

§ 7 But the Gods were silent. Sorrow and dismay were in the heart of Manwë, and he spoke to Ilúvatar, and took power and counsel from the Lord of All; and the fate and fashion of the world was changed. For the silence of Gods was broken suddenly, and Valinor was sundered from the earth, and a rift appeared in the midst of Belegar east of Tol-eressëa, and into this chasm the great seas plunged, and the noise of the falling waters filled all the earth and the smoke of the cataracts rose above the tops of the everlasting mountains. But all the ships of Númenor that were west of Tol-eressëa were drawn down into the great abyss and drowned, and Angor the mighty and Istar his queen fell like stars into the dark, and they perished out of all knowledge. And the mortal warriors that had set foot in the land of the Gods were buried under fallen hills, where legend saith that they lie imprisoned in the Forgotten Caves until the day of Doom and the Last Battle. And the Elves of Tol-eressëa passed through the gates of

death, and were gathered to their kindred in the land of the Gods, and became as they; and the Lonely Isle remained only as a shape of the past.

§ 8 But Ilúvatar gave power to the Gods, and they bent back the edges of the Middle-earth, and they made it into a globe, so that however far a man should sail he could never again reach the true West, but came back weary at last to the place of his beginning. Thus New Lands came into being beneath the Old World, and all were equally distant from the centre of the round earth; and there was flood and great confusion of waters, and seas covered what was once the dry, and lands appeared where there had been deep seas. Thus also the heavy air flowed round all the earth in that time, above the waters; and the springs of all waters were cut off from the stars.

§ 9 But Númenor being nigh upon the East to the great rift was utterly thrown down and overwhelmed in sea, and its glory perished. But a remnant of the Númenóreans escaped the ruin in this manner. Partly by the device of Angor, and partly of their own will (because they revered still the Lords of the West and mistrusted Sûr) many had abode in ships upon the east coast of their land, lest the issue of war be evil. Wherefore protected for a while by the land they avoided the draught of the sea, and a great wind arose blowing from the gap, and they sped East and came at length to the shores of Middle-earth in the days of ruin.

§ 10 There they became lords and kings of Men, and some were evil and some were of good will. But all alike were filled with desire of long life upon earth, and the thought of Death was heavy upon them; and their feet were turned east but their hearts were westward. And they built mightier houses for their dead than for their living, and endowed their buried kings with unavailing treasure. For their wise men hoped ever to discover the secret of prolonging life and maybe the recalling of it. But it is said that the span of their lives, which had of old been greater than that of lesser races, dwindled slowly, and they achieved only the art of preserving uncorrupt for many ages the dead flesh of men. Wherefore the kingdoms upon the west shores of the Old World became a place of tombs, and filled with ghosts. And in the fantasy of their hearts, and the confusion of legends half-forgotten concerning that which had been, they made for their thought a land of shades, filled with the wraiths of the things of mortal earth. And many deemed this land was in the West, and ruled by the Gods, and in shadow the dead, bearing the shadows of their possessions, should come there, who could no more find

the true West in the body. For which reason in after days many of their descendants, or men taught by them, buried their dead in ships and set them in pomp upon the sea by the west coasts of the Old World.

§ 11 For the blood of the Númenóreans was most among the men of those lands and coasts, and the memory of the primeval world remained most strongly there, where the old paths to the West had of old set out from Middle-earth. And the spell that lay there was not wholly vain. For the old line of the world remained in the mind of the Gods and in the memory of the world as a shape and a plan that has been changed, but endures. And it has been likened to a plain of air, or to a straight vision that bends not to the hidden curving of the earth, or to a level bridge that rises imperceptibly but surely above the heavy air of earth. And of old many of the Númenóreans could see or half see the paths to the True West, and believed that at times from a high place they could descry the peaks of Taniquetil at the end of the straight road, high above the world.

§ 12 But the most, that could not see this, scorned them, and trusted in ships upon the water. But they came only to the lands of the New World, and found them to be as those of the Old; and they reported that the world was round. But upon the straight road only the Gods and the vanished Elves could walk, or such as the Gods summoned of the fading Elves of the round earth, who became diminished in substance as Men usurped the sun. For the Plain of the Gods being straight, whereas the surface of the world was bent, and the seas that lay upon it, and the heavy airs that lay above, cut through the air of breath and flight, and traversed Ilmen, in which no flesh can endure. And it is said that even those of the Númenóreans of old who had the straight vision did not all comprehend this, and they tried to devise ships that would rise above the waters of the world and hold to the imagined seas. But they achieved only ships that would sail in the air of breath. And these ships flying came also to the lands of the New World and to the East of the Old World; and they reported that the world was round. And many abandoned the Gods, and put them out of their legends, and even out of their dreams. But Men of Middle-earth looked on them with wonder and great fear, and took them to be gods; and many were content that this should be so.

§ 13 But not all the hearts of the Númenóreans were crooked; and the lore of the old days descending from the Fathers of Men, and the Elf-friends, and those instructed by Fionwë, was preserved among some. And they knew that the fate of Men

was not bounded by the round path of the world, nor destined for the straight path. For the round is crooked and has no end but no escape; and the straight is true, but has an end within the world, and that is the fate of the Elves. But the fate of Men, they said, is neither round nor ended, and is not within the world. And they remembered from whence the ruin came, and the cutting off of Men from their just portion of the straight path; and they avoided the shadow of Morgoth according to their power, and hated Thû. And they assailed his temples and their servants, and there were wars of allegiance among the mighty of this world, of which only the echoes remain.

§ 14 But there remains still a legend of Beleriand: for that land in the West of the Old World, although changed and broken, held still in ancient days to the name it had in the days of the Gnomes. And it is said that Amroth was King of Beleriand; and he took counsel with Elrond son of Eärendel, and with such of the Elves as remained in the West; and they passed the mountains and came into inner lands far from the sea, and they assailed the fortress of Thû. And Amroth wrestled with Thû and was slain; but Thû was brought to his knees, and his servants were dispelled; and the peoples of Beleriand destroyed his dwellings, and drove him forth, and he fled to a dark forest, and hid himself. And it is said that the war with Thû hastened the fading of the Eldar, for he had power beyond their measure, as Felagund King of Nargothrond had found in the earliest days; and they expended their strength and substance in the assault upon him. And this was the last of the services of the older race to Men, and it is held the last of the deeds of alliance before the fading of the Elves and the estrangement of the Two Kindreds. And here the tale of the ancient world, as the Elves keep it, comes to an end.

Par. 5.2 – Testo di Arrivo: “La Caduta di Númenor”

§ 1 Nella Grande Battaglia, quando Fionwë, figlio di Manwë, sconfisse Morgoth e liberò gli Gnomi ed i Padri di Uomini, molti Uomini mortali si unirono a Morgoth. Di questi, quelli che non furono uccisi fuggirono nell’Est e nel Sud del Mondo, ed i servitori di Morgoth che scapparono vennero da essi e li guidarono; ed essi portarono il male in molti luoghi là dove gli Uomini selvaggi dimoravano liberamente nelle terre disabitate. Ma dopo la loro vittoria, quando Morgoth e molti dei suoi capitani furono catturati e Morgoth era stato ricacciato nuovamente nell’Oscurità al di fuori del Mondo, gli Dei tennero consiglio. Gli Elfi furono convocati in Valinor e molti obbedirono, come ordinato, ma non tutti. Ma i Padri di Uomini, che ebbero servito gli Eldar e combattuto contro Morgoth, furono largamente ricompensati. Poiché Fionwë, figlio di Manwë, giunse tra loro ed insegnò loro, e donò loro saggezza, potere e vita più forti di chiunque altro della Seconda Stirpe.

§ 2 Ed una vasta terra, né parte della Terra di Mezzo né totalmente separata da essa, fu creata a loro dimora. Questa fu sollevata da Ossë, estratta dalle profondità di Belegar, la Grande Acqua, ed approvata da Aulë, ed arricchita da Yavanna. Fu chiamata Númenor, che vuol dire Ovesturia, ed Andúnië o Terra del Tramonto, e la sua capitale al centro delle coste occidentali era chiamata, nei suoi giorni più floridi, Númar o Númenos; ma successivamente alla sua caduta la sua leggenda venne chiamata Atlantë, la Caduta.

§ 3 Poiché in Númenórë crebbe un grande popolo, in tutte le cose più simile alla Prima Stirpe che a qualsiasi altra razza di Uomini mai esistita, ma meno belli e meno saggi di essa, sebbene migliore nel fisico. E al di sopra di tutte le proprie arti, il popolo di Númenor praticava la costruzione di navi e nutriva sapienza marittima, ed i suoi appartenenti divennero uomini di mare come non ce ne sarebbero più stati, da quando il mondo si rimpicciolì. Essi mossero da Tol-eressëa, dove da molte ere avevano contatti e traffici con gli Gnomi, verso le coste della Terra di Mezzo, e salparono da Nord a Sud, e scorsero dalle loro alte prue i Cancelli del Mattino ad Est. Ed essi apparvero agli Uomini selvaggi, e li riempirono di meraviglia e di paura, poiché molti li additavano come Dei, o figli di Dei dell’Ovest, ed individui malvagi dissero ad essi menzogne riguardo i Signori dell’Ovest. Ma i Numeroneani non si trattennero

comunque a lungo nella Terra di Mezzo, dacché i loro cuori erano bramosi di puntare ancora ad ovest verso l'eterna felicità di Valinor. Ed essi furono irrequieti ed inseguirono il proprio desiderio persino alle altezze della loro gloria.

§ 4 Ma gli Dei proibirono loro di veleggiare oltre l'Isola Solitaria e non avrebbero permesso ad alcuno di loro, tranne che ai loro re (una volta in ogni vita prima che fossero incoronati), di sbarcare a Valinor. Poiché essi erano Uomini mortali, e non era potere né diritto di Manwë poter alterare il loro fato. Perciò, nonostante il loro popolo fosse vissuto a lungo, dal momento in cui la loro terra era più prossima delle altre a Valinor, e molti ebbero guardato a lungo la radiosità degli Dei che giungeva debolmente a Tol-eressëa, essi rimasero mortali, così come persino i loro re, e la loro luce fu breve negli occhi degli Eldar. Ed essi mormorarono contro questo decreto, ed un gran malcontento crebbe tra di loro, ed i loro maestri del sapere cercarono incessantemente i segreti che avrebbero prolungato le loro vite, ed inviarono spie per scovarli in Valinor. E gli Dei si infuriarono.

§ 5 E col tempo venne ad accadere che Sûr (che gli Gnomi chiamavano Thû), giunse a Númenor con le fattezze di un grande uccello e predicò un messaggio di liberazione, e profetizzò la seconda venuta di Morgoth. Ma Morgoth non si palesò di persona, ma solo mediante spirito, come un'ombra sulla mente e sul cuore, poiché gli Dei lo rinchiusero al di là delle Mura del Mondo. Ma Sûr parlò al re Angor e ad Istar, sua regina, e promise loro la vita immortale e il dominio sulla Terra. Ed essi gli credettero e caddero nell'ombra, e gran parte del popolo di Númenor li seguì. Angor innalzò un grande tempio a Morgoth nel centro della landa, e Sûr dimorò lì.

§ 6 Ma, col passare degli anni, Angor sentì il sopraggiungere della vecchiaia e ne fu turbato. E Sûr disse che i doni di Morgoth erano trattenuti dagli Dei e che per ottenere la pienezza dei poteri e la vita immortale egli sarebbe dovuto essere il Signore dell'Ovest. Dunque i Numenoreani costituirono un vasto armamento, ed i loro poteri ed abilità in quei giorni divennero estremamente grandi, dacché essi ebbero inoltre l'aiuto di Sûr. Le flotte dei Numenoreani erano come una grande terra di molte isole, ed i loro alberi erano come una foresta di alberi giganteschi, ed i loro stendardi come i fasci luminosi di una tempesta, e le loro vele erano nere. Essi si addentrarono lentamente nell'Ovest, poiché tutti i venti erano in stallo ed il mondo silente per la paura di quel momento. Ed essi sorpassarono Tol-eressëa, e si dice che gli Elfi si lamentarono e si

ammalarono, poiché la luce di Valinor era stata recisa dalle nuvole dei Numenoreani. Ma Angor attaccò le coste degli Dei, e scagliò lampi di tuono, ed il fuoco giunse sui fianchi del Taniquetil.

§ 7 Ma gli Dei erano silenziosi. Pena e sgomento erano nel cuore di Manwë, ed egli parlò ad Ilúvatar, ed acquisì forza e consiglio dal Signore del Tutto; ed il fato, moda del mondo, era mutato. Poiché il silenzio degli Dei fu interrotto subitamente e Valinor fu sradicata dalla terra, ed una frattura apparse nel mezzo del Belegar, ad est di Tol-eressëa, e le copiose acque si tuffarono in questo abisso, ed il frastuono delle cascate riempì tutta la terra, ed il fumo delle cateratte si innalzò al di sopra delle vette delle montagne eterne. Ma tutte le navi di Númenor che erano ad ovest di Tol-eressëa furono trascinate nel grande abisso, dove sprofondarono, ed il potente Angor con Istar, sua regina, caddero come stelle nell'oscurità, ed il mondo perse le loro tracce. Ed i guerrieri mortali che misero piede nella terra degli Dei furono seppelliti sotto colli caduti, dove la leggenda narra che essi giacciono imprigionati nelle Caverne Dimenticate fino al giorno del Giudizio e dell' Ultima Battaglia. E gli Elfi di Tol-eressëa passarono attraverso i cancelli della morte e si riunirono alla loro Stirpe nella terra degli Dei e divennero come essi. E l'Isola Solitaria rimase solo come una creazione del passato.

§ 8 Ma Ilúvatar diede potere agli Dei, ed essi piegarono all'indietro i margini della Terra di Mezzo, rendendola un globo, cosicché per quanto un uomo avesse potuto veleggiare, egli non avrebbe mai più raggiunto il vero Ovest, ma sarebbe infine tornato stancamente al luogo della sua partenza. Allora Nuove Terre vennero ad esistere accanto al Vecchio Mondo, e tutte erano egualmente distanti dal centro della terra rotonda, e lì vi erano allagamento e grande confusione di acque, ed i mari ricoprivano ciò che prima era asciutto, e le terre apparvero laddove c'erano profondi mari. Quindi, a quel tempo, anche l'aria pesante fluiva lungo tutta la terra, sopra le acque, e gli zampilli di tutte le acque erano recisi dalle stelle.

§ 9 Ma Númenor, essendo vicina ad Est alla grande frattura venne tirata giù e sommersa completamente dalle acque, e la sua gloria terminò. Ma i Numenoreani rimanenti, in questo modo, scamparono alla rovina. In parte per volere di Angor, ed in parte per loro volontà propria (perché essi veneravano ancora i Signori dell'Ovest e non si fidavano di Sûr), molti rimasero a bordo di navi lungo la costa orientale della loro

terra, nel timore del risultato della guerra. Poiché protetti per un momento dalla terra, essi evitarono le correnti del mare, ed un forte vento si alzò soffiando dal vuoto, ed essi si diressero con lena verso Est e giunsero infine alle coste della Terra di Mezzo nei giorni della rovina.

§ 10 Ivi essi divennero signori e sovrani degli Uomini, ed alcuni erano malvagi ed alcuni di buona volontà. Ma tutti, allo stesso modo, erano pieni del desiderio di una lunga vita sulla terra, ed il pensiero della Morte era grave su di loro, ed i loro piedi erano volti ad est sebbene i loro cuori fossero puntati ad ovest. Ed essi costruirono case più robuste per i propri morti che per i vivi, e dotarono i propri re seppelliti di tesori inutili. Poiché i loro uomini saggi speravano sempre di scoprire il segreto della vita prolungata e, forse, il ritorno ad essa. Ma si dice che l'arco della loro vita, che da tempo è stato più lungo rispetto a quello di altre razze, si accorciò lentamente, ed essi raggiunsero soltanto l'arte di preservare incontaminato, per molte ere, le spoglie di uomini mortali. Perché i regni lungo le coste occidentali del Vecchio Mondo divennero un luogo di tombe, pieno di fantasmi. E nell'immaginazione dei loro cuori, e nella confusione delle leggende semi-dimenticate riguardanti ciò che fu un tempo, essi resero i propri pensieri una terra di ombre, colma con gli spiriti delle cose mortali terrene. E molti ritennero che questa terra fosse ad Ovest, governata dagli Dei, e che i morti nell'ombra, portando le ombre stesse dei loro beni sarebbero giunti lì, poiché non avrebbero trovato il vero Ovest nei loro corpi. Per codesta ragione molti della loro discendenza, o uomini da loro istruiti, seppellirono giorni dopo i loro morti su delle navi e li portarono in trionfo sul mare presso le coste occidentali del Vecchio Mondo.

§ 11 Poiché il sangue dei Númenoreani era maggiormente tra gli uomini di quelle terre e coste, e la memoria del mondo primievo rimase più forte in quel luogo, dove i vecchi percorsi verso l'Ovest partirono anticamente dalla Terra di Mezzo. E l'incantesimo che ivi giace non era completamente vano, poiché la vecchia linea del mondo rimaneva nella mente degli Dei e nella memoria del mondo sotto-forma di un piano che è cambiato, ma resiste. Ed è stato collegato ad un piano d'aria, o ad una visione dritta che si piega non alla curvatura nascosta della terra, o ad un passaggio a livello che si alza impercettibilmente, ma sicuramente, sopra la pesante aria terrestre. E dai tempi antichi molti Numenoreani potevano vedere, o scorgere, la via per il Vero

Ovest, e credettero talvolta che da un luogo sopraelevato potessero descrivere le vette del Taniquetil, al termine della via diritta, al di sopra del mondo.

§ 12 Ma i più, tra coloro i quali non poterono assistere a ciò, li disprezzarono e si affidarono a navi sull'acqua. Essi, però, arrivarono soltanto alle terre del Nuovo Mondo e le ritennero essere come quelle del Vecchio, Fecero rapporto sul fatto che il mondo era rotondo. Ma lungo la via diritta potevano camminare solo gli Dei e gli Elfi scomparsi, o esseri evocati dagli Dei, o alcuni come gli evocati dagli Dei degli Elfi che svanivano dalla terra rotonda, che diminuirono in sostanza quando gli Uomini usurparono il sole. Poiché la Pianura degli Dei era piatta laddove la superficie del mondo era piegata, ed i mari che vi si adagiavano, e l'aria pesante che vi fluttuava, tagliava attraverso l'aria di respiro e volo, ed attraversò Ilmen, in cui nessun corpo umano può durare. E si dice che persino coloro dei vecchi Numenoreani, i quali avevano la vista diritta, non comprendessero questo e tentarono di inventare navi che potessero sollevarsi dalle acque del mondo e rimanere fedeli ai mari immaginati. Ma essi realizzarono solamente navi che salpassero nell'aria di un respiro. E queste navi, volando, giunsero anche alle terre del Nuovo Mondo ed alla parte orientale del Vecchio, ed essi presero atto del fatto che il mondo fosse rotondo. E molti abbandonarono gli Dei, escludendoli dalle proprie leggende e persino dai propri sogni. Ma gli Uomini della Terra di Mezzo li guardarono con meraviglia e grande paura, e li considerarono divinità, e molti furono soddisfatti di ciò.

§ 13 Ma non tutti i cuori dei Numenoreani erano disonesti, e le tradizioni dei giorni antichi, provenienti dai Padri di Uomini, dagli amici Elfi e da coloro istruiti da Fionwë, tra alcuni di loro erano state preservate. Ed essi sapevano che il fato degli Uomini non era legato dal percorso circolare del mondo, né destinato ad un percorso diritto. Poiché quello circolare è ingannatore, senza fine ma neanche via di fuga, e quello diritto è giusto, ma possiede una fine nel mondo, ed il destino degli Elfi è il medesimo. Ma il fato degli uomini, così è detto, non è circolare né diritto, né dentro al mondo. Ed essi ricordarono donde provenissero le rovine e l'esclusione degli Uomini dalla loro gusta porzione di percorso diritto, ed essi evitarono l'ombra di Morgoth secondo il loro potere, ed odiarono Thû. Ed essi assalirono i suoi templi ed i suoi servitori, e vi furono guerre di fedeltà tra i potenti del mondo di cui rimane solamente l'eco.

§ 14 Ma resta ancora una leggenda nel Beleriand: poiché quella terra nell'Ovest del Vecchio Mondo, sebbene in mutata e ferita, tiene dai tempi antichi tuttora fede nel nome che aveva al tempo degli Gnomi. E si dice che Amroth era Re del Beleriand, ed egli prese consiglio con Elrond, figlio di Eärendel, e con quegli Elfi rimasti ad Ovest. Ed essi varcarono le montagne giungendo ai territori interni lungi dal mare, ed assalirono la fortezza di Thû. Ed Amroth combatté con Thû e venne sconfitto, ma Thû fu messo in ginocchio ed i suoi servitori si dispersero. Ed i popoli del Beleriand distrussero la sua dimora e lo condussero altrove, finché fuggì in una foresta oscura dove si nascose. E si dice che la guerra contro Thû accelerò la scomparsa degli Eldar, poiché egli aveva potere oltre il loro limite, come Felagrund, Re di Nargothrond, ebbe a scoprire in tempi più remoti. Ed essi spesero la propria forza e sostanza negli assalti contro di lui. E questo fu l'ultimo dei servizi dell'antica razza agli Uomini, ed è ritenuto l'ultimo atto di alleanza prima della scomparsa degli Elfi e dell'allontanamento delle Due Stirpi. Qui la storia del Vecchio Mondo, così come gli Elfi la custodiscono, giunge alla fine.

Par. 5.3 – Panoramica generale sulla teoria della traduzione

Il verbo “tradurre” veniva espresso, in greco antico, attraverso i verbi *metafero*, *metagrafo* e *metafrazo* (rispettivamente: trasportare, trascrivere e parafrasare), mentre in latino svolgevano la medesima funzione *convertio* e *imitor* (rispettivamente: copiare e imitare). Nel dizionario italiano si legge, alla voce “tradurre”, la definizione “trasportare in altra lingua”; l’etimologia ivi riportata risale alla contrazione dal latino di *trans* (al di là) e *ducere* (condurre).

Tra i primi ad occuparsi nello specifico di traduzione vi fu Cicerone, il quale distingue tra *interpretas* e *orator*: il primo termine indica il traduttore prevalentemente giuridico, mentre il secondo un traduttore dedito all’arte.

Nel Trecento, con Agostino, il problema viene applicato alle traduzioni in latino ed in volgare ed è focalizzato sulla distinzione tra “traduzione orizzontale” e “traduzione verticale”, la prima operante tra volgari di pari prestigio e la seconda tra latino e volgare. Dopo le opere di Dante, Boccaccio e Petrarca, che tanto contribuirono alla diffusione prima ed all’affermazione poi del cosiddetto volgare delle “tre corone”, si affermò il verbo *traducere*, riferito però alla mera versione dal greco al latino.

Nel Quattrocento, invece, si attesta il termine *traductio*, che riesce ad inglobare in sé il significato di *imitare*, *convertire*, e *riesprimere*: il concetto di traduzione si fece dunque via via più specifico sino ad indicare l’attività di un soggetto che traspone un enunciato scritto da una lingua naturale verso un’altra. Martin Lutero difende le scelte traduttive nella propria versione tedesca della Bibbia affermando che il testo di arrivo debba rispettare il “criterio dell’accettabilità” e risultare quindi scorrevole alla lettura in modo tale da poter essere ben comprensibile al lettore, mentre De Cervantes, con atteggiamento piuttosto ironico, considera la traduzione come un arazzo rovesciato confrontato con il suo verso dritto, poiché i riferimenti semantici e morfologici da una lingua all’altra non possono in alcun modo essere riprodotti con eguale precisione. Un altro spagnolo, Ortega y Gasset, esprimerà successivamente il proprio disincanto nei confronti del processo traduttivo che, a suo dire, potrebbe rivelarsi un utopico affanno all’inseguimento di una traduzione irrealizzabile.

I due secoli successivi furono caratterizzati, soprattutto nell’area francofona, delle celebri traduzioni cosiddette *belles infidèles*, che favorivano una resa molto elegante e

scorrevole nella lingua d'arrivo, a scapito del rispetto nei riguardi del testo di partenza. Simbolico nel rappresentare una tendenza simile in Germania è l'antico verbo *verdeutschen* che, tradotto alla lettera, varrebbe a dire "germanizzare". Sono i tedeschi Breitinger ed Herder a rinnovare il concetto legato all'atto della traduzione: entrambi si rendono conto che il processo traduttivo non è fine a sé stesso, ma vitale al medesimo tempo per la conservazione e lo sviluppo della lingua.

Nell'Ottocento, sempre in area tedesca, Schlegel, Schleiermacher e Humboldt, partecipano attivamente al dibattito traduttivo arricchendone enormemente il respiro: il primo evidenzia l'importanza dell'incomprensibilità del testo e diffida i traduttori dal tentare ad ogni costo di imporre la propria interpretazione all'interno della traduzione; il secondo è tra i primi a porre il problema della mediazione tra cultura emittente e ricevente, proponendo la dicotomia tra *übersetzen* (traduzione scritta) e *dolmetschen* (traduzione orale); il terzo capovolge la prospettiva oggetto/segno, affermando che quest'ultimo non è una mera manifestazione del primo, bensì è vera e propria forma che plasma dall'interno l'oggetto stesso. Wills, inoltre, tenta di rafforzare le basi scientifiche della traduttologia intesa come *Wissenschaft*, ossia scienza che potesse essere in grado di indagare la lingua in modo analitico anziché empirico.

Il contributo dello statunitense Peirce alla traduttologia viene espresso dal concetto di *interpretant sign*, ossia un'entità mentale, frutto dell'esperienza individuale, che funge da punto di collegamento tra segno ed oggetto; anche Wittgenstein, pur senza basarsi sulla lettura di Pierce, utilizza il concetto di "interpretante" per motivare il passaggio logico mentale che consente la traduzione del segno in oggetto. De Saussure, dal canto suo, tratta il medesimo argomento utilizzando termini differenti, con la sua distinzione tra *langue* e *parole*, a rappresentare il sistema dei segni all'interno del codice da una parte e l'atto linguistico del parlante dall'altra.

La partecipazione italiana al dibattito sulla traduzione proviene prevalentemente da Pirandello prima e da Eco poi: il primo paragona il traduttore ad un attore, motivando la similitudine dal momento in cui entrambi hanno dinanzi un'opera già compiuta che si trovano a dover interpretare a modo proprio; il secondo, invece, sfrutta le proprie esperienze nel campo della traduzione per sostenere la tesi secondo cui l'atto traduttivo è paragonabile ad una scommessa nella quale bisogna rischiare il proprio bagaglio di conoscenze per ottenere il massimo risultato possibile.

Nel Novecento è il formalista russo Jakobson ad aprire nuovi scenari al dibattito, partendo dal suo ormai classico schema della comunicazione, nel definire tre tipi diversi di traduzione: intralinguistica (all'interno della stessa lingua), interlinguistica (tra lingue diverse) ed intersemiotica (tra codici diversi); successivamente, Torop amplia gli studi del suo collega connazionale estendendo il problema della traduzione anche al metatesto ed all'intertesto, mentre Lotman considera la traduzione come un universo di significanti all'interno del quale la differenza culturale agisce da filtro comunicativo tra la lingua di partenza e quella di arrivo.

Fondamentale è senza dubbio l'introduzione del concetto di *Äquivalenz* (equivalenza), che viene opposta alla *Korrespondenz* (corrispondenza) da Koller e che successivamente verrà diversificata, a seconda del grado e del significato, in: denotativa, connotativa, normativa, dinamica e formale.

L'ultima frontiera del dibattito intorno alla traduzione è costituito ad ogni modo dai *Translation studies* che, muovendo dall'omonima opera di Bassnett, si prefiggono mediante un approccio interdisciplinare di studiare la traduzione sotto i tre punti di vista teorico, descrittivo ed applicato. La scuola belga-olandese, che annovera tra i propri studiosi di spicco Lefevere, Van der Broeck e Van Dijk: il primo propone sette tipi diversi di traduzione possibile (trad. fonemica, trad. letterale, trad. metrica, trad. in rima, versione in prosa, verso sciolto ed interpretazione) ognuno dei quali favorisce un aspetto del testo sfavorendone altri; il secondo espone l'idea secondo cui la corrispondenza tra *types* (tipologie) e *tokens* (occorrenze) non sia più da considerarsi uno-ad-uno, bensì multi-ad-uno; il terzo, dal canto suo, asserisce che nessun enunciato possa essere isolato dal proprio contesto, poiché è da considerarsi all'interno di una macrostruttura, definita "co-testo", che abbia le caratteristiche di coerenza, coesione ed appropriatezza.

Nella seconda fase dei *Translation studies*, mediante la teoria polisistemica diffusa dagli israeliani Even-Zohar e Toury nella prima metà del secolo, viene promossa l'idea che i testi tradotti non siano una semplice copia dei testi originali, ma costituiscano un'unità letteraria all'interno del macrosistema della lingua di riferimento ed ogni traduzione sia quindi da essere considerata come un atto in grado di influire sull'intero polisistema letterario.

Il primo vero e proprio trattato di traduttologia, ad oggi considerato ancora il testo di riferimento per ogni studioso di traduzione, è comunque ad opera dello statunitense Nida: è ferma opinione dello studioso nei confronti dell'approccio traduttivo che la forma del messaggio possa essere trascurabile a patto che il significato del medesimo risulti chiaro al lettore. Ispirandosi alla teoria di Chomsky sugli universali linguistici e basandosi, inoltre, sulla propria vasta esperienza acquisita nella traduzione della Bibbia, questi idealizza tre metodi di traduzione generalmente validi: semplificazione, produzione e generazione.

Rimane, a questo punto, solo da stabilire verso quale tipo di traduzione propendere: ci si manterrà a stretto contatto con l'autore oppure ci si accosterà il più possibile al lettore? La scelta più saggia è senza dubbio assumere una posizione intermedia che riesca a favorire entrambe le scelte senza trascurare, per quanto umanamente possibile, alcuna delle due.

Par. 5.4 – Panoramica generale sulle tipologie testuali

Sebbene già nel 300 a.C. Aristotele sia stato tra i primi ad aver affrontato la questione della tipologia testuale, suddividendo i generi in tragedia, commedia, lirica ed epica, bisogna aspettare la seconda metà del XX secolo affinché l'argomento sia affrontato con perizia scientifica. Gülich, difatti, si interroga sulla possibilità di classificazione dei testi sotto una matrice comune che sia in grado di suddividerne i generi e, successivamente, Dreßler e De Baugrande propongono una classificazione tripartita di tipologie testuali dominanti: il testo descrittivo: il testo narrativo ed il testo argomentativo. La classificazione pentapartita cui oggi la maggioranza degli studiosi si riferisce, ad ogni maniera, è però realizzata da Werlich che, basandosi sulle variabili *scopo*, *target* e *contesto*, estrapola dalle costole della tipologia del testo argomentativo due nuove tipologie testuali: quella del testo regolativo e quella del testo espositivo.

Un'altra metodologia, basata questa volta sul grado di esplicitezza del testo, viene realizzata tempo dopo da Sabatini che, ritenendo carente la pentapartizione di Werlich, propone una tripartizione del tutto differente distinguendo tra: testo molto vincolante, testo mediamente vincolante e testo poco vincolante; secondo questi,

pertanto, maggiore è il vincolo rispetto al testo e proporzionalmente minore è la libertà interpretativa di cui il traduttore può disporre.

Tornando, invece, alla pentapartizione ormai canonica di Werlich, è possibile analizzare brevemente le peculiarità di ognuno dei testi prestando particolare attenzione a quello narrativo.

Il testo *descrittivo*, categoria cui fanno parte ad esempio descrizioni all'interno di narrazioni, diari o manuali, ha come scopo la rappresentazione di ambienti, esseri viventi od oggetti; il suo focus dominante è lo spazio, suddiviso in noologico (interno) e cosmologico (esterno), caratterizzato da una massiccia presenza della deissi spaziale mediante l'utilizzo di avverbi locativi, sostantivi ed aggettivi spaziali.

Il testo *argomentativo*, categoria di cui fanno parte ad esempio saggi scientifici o articoli giornalistici, ha come scopo il sostenimento di una tesi attraverso un procedimento logico; il suo focus dominante è il giudizio, che può essere soggettivo od oggettivo, caratterizzato da una grande presenza di connettivi dimostrativi, valutativi e conclusivi.

Il testo *regolativo*, categoria di cui fanno parte ad esempio manuali per le istruzioni o ricette di cucina, ha come scopo la pianificazione del comportamento proprio od altrui; il suo focus dominante è l'azione, caratterizzata dalla performatività linguistica mediante l'utilizzo di allocutivi.

Il testo *espositivo* (talvolta detto *informativo*), categoria di cui fanno parte ad esempio tabelle di orari o avvisi, ha come scopo il fornire informazioni su persone, fatti o cose; il suo focus dominante è l'informazione, caratterizzata dalla presenza dei verbi *dicendi* (del dire) e *putandi* (del fare).

Il testo *narrativo*, infine, è la categoria di cui fanno parte testi letterari, cronache o relazioni; il suo scopo è quello di raccontare un fatto accaduto nel tempo ed il suo focus dominante, pertanto, è il tempo stesso, il quale si caratterizza per l'abbondante presenza della deissi temporale espressa mediante avverbi temporali ed espressioni avverbiali. I suoi elementi costitutivi sono: trama, personaggi, luogo, tempo e narratore.

La trama narrata, ossia l'insieme delle situazioni di cui si compone la vicenda, può essere presentata mediante ordine cronologico (si parla in questo caso di *fabula*), oppure mediante un ordine artificiale (si parla di *intreccio*) nel quale si riscontrano l'utilizzo dei processi di *flashback* (analessi), e *flashforward* (prolessi). Essa viene

esposta dal narratore che può essere *intradiegetico* (interno alla vicenda) o *extradiegetico* (esterno alla vicenda); nell'ultimo caso, spesso, questo si rivela essere *onnisciente*.

I personaggi che popolano le situazioni della trama possono rivestire inoltre un *ruolo primario, secondario* o di *comparsa*, ed avere al contempo una funzione da *protagonista*, da *antagonista* o da *aiutante*.

Molto importante per il tipo di testo narrativo è il gruppo verbale, del quale fondamentale rilevanza riveste l'aspetto, che distingue tra imperfettivo (per azioni la cui durata non è specificata) e perfettivo (per azioni delimitate nel tempo).

Per quanto riguarda il tempo, dall'altra parte, bisogna puntualizzare che benché i tempi della narrazione prediligano i tempi al passato, data la posizione posteriore dei fatti narrati rispetto al momento in cui questi vengono narrati, l'utilizzo del presente storico è utilizzato spesso con lo scopo di attualizzare la vicenda e renderla più coinvolgente per il lettore.

La sintassi del testo in questione è più o meno elaborata, a seconda del registro linguistico utilizzato, ed è caratterizzata dalla frequente ipotassi; la coesione testuale è messa in atto attraverso le anfore sostantivali, avverbiali e pronominali, così come mediante l'uso di marcatori che segnino la divisione delle scene.

Da sottolineare fortemente è la chiara matrice connotativa che senza dubbio, unita alla presenza dell'idioletto personale dell'Autore all'interno del testo, rende la traduzione di questa tipologia testuale la più impegnativa ed insidiosa tra tutte oltre che, al contempo, la più affascinante e stimolante.

Nel paragrafo successivo verranno analizzate le problematiche traduttive all'interno del testo narrativo *The Fall of Númenor*.

Par. 5.5 – Analisi traduttologica

Quella tolkeniana è un'opera unanimamente considerata di difficilissima traduzione, nella quale la lingua usata cambia in continuazione mediante registri che spaziano dall'epico, all'umoristico, al poetico. In essa, inoltre, compaiono almeno una dozzina di idiomi artificiali molti dei quali persino imparentati fra loro (basti pensare al

Quenya ed ai suoi numerosi derivati). Tolkien ha espressamente richiesto che i traduttori delle proprie opere, *Il Signore degli Anelli* in particolare, tenessero minuziosamente conto di queste necessità, tanto che egli arrivò a produrre una vera e propria guida nella quale tenere per mano il traduttore lungo l'arduo percorso all'interno della propria opera.

Per la traduzione dei nomi propri, considerata molto importante da Tolkien, questi aveva preparato un glossario che, una volta consegnato ai suoi traduttori, indicava con la minuziosità del glottologo il significato e l'origine di ogni singolo nome, concedendosi persino di delineare precise direttive sul tipo di traduzione da adottare. Lo scopo ultimo era far sì che le vicende narrate potessero essere lette (e vissute) come se la *Middle-earth* fosse una antica contrada del paese del lettore. Ecco perché una buona traduzione tolkieniana deve tener conto, oltre che allo stile caratteristicamente poliedrico dell'Autore, soprattutto alla resa dell'onomastica e della toponomastica.

Data l'ovvia difficoltà nel reperimento di un testo dell'Autore ancora privo di traduzioni ufficiali nella nostra lingua, la scelta è caduta su un brano contenuto nel secondo paragrafo di *The Lost Road and Other Writings*, quinto volumetto della collana postuma *History of the Middle Earth* a cura di Christopher Tolkien, figlio dell'Autore stesso.

Il brano in questione, intitolato *The Fall of Númenor*, presenta una serie di promemoria sul concept della storia scritta da Tolkien a cui seguono le prime due versioni del brano stesso, che sarebbe stato successivamente rielaborato ed inserito all'interno de *Il Silmarillion* sotto il titolo *Akallabêth* (traduzione dall'inglese all'*Adunaico* del medesimo titolo). Per questa tesi è stato scelto il testo della prima versione del brano, poiché più difforme sia nella trama narrata che nella scelta dei vocaboli rispetto al testo edito nella traduzione italiana. Documentarsi sul metatesto, sul macrotesto e sull'idioletto peculiare dell'autore, prima e dopo aver letto il testo vero e proprio, è stato in questo caso imprescindibile.

Ogni traduttore ha il dovere deontologico (ed aggiungerei non solo meramente tale) di conoscere il più possibile l'Autore tanto sotto il profilo strettamente professionale che sotto quello intimo e psicologico, in modo tale da avere le conoscenze adatte ad inserirlo efficacemente nel contesto in cui questi agiva e riuscire ad interpretare al meglio le intenzioni delle sue parole. Proprio per questo motivo, nel mese

di luglio dell'anno 2008, il sottoscritto si è recato una settimana ad Oxford per ripercorrere le orme di questo grande protagonista della letteratura mondiale: solo respirando l'atmosfera delle "guglie sognanti", ponendo un fiore sulla sua tomba, mangiando un panino nella sala degli Inklings ed osservando la placca alla sua memoria posta sul muro della sua casa, infatti, ritengo di sentirmi davvero pronto ad immergermi in un'opera che, per quanto essendo un appassionato, non sarebbe stato altrimenti possibile vivere a pieno.

Doveroso è puntualizzare che il sottoscritto, nel trovarsi dinanzi al bivio tra la via dell' approccio traduttivo comunicativo e quella dell'approccio semantico, ha preferito rispettare l'Autore imboccando quest'ultimo sentiero; può rivelarsi oltremodo irrispettoso, nei confronti di una persona profonda sia culturalmente che spiritualmente quale era J.R.R. Tolkien, tentare di tradurre l'opera dando un'interpretazione alle sue parole che possa escluderne altre plausibili quanto le proprie di chi scrive.

Nella resa di questo testo, vi è da precisarlo, è stato possibile avvalersi della lettura della versione finale del brano, tradotta in italiano da Francesco Saba Sardi e pubblicata da Bompiani all'interno de *Il Silmarillion*: la sua consultazione è stata di grandissimo aiuto non solo per avere un'idea più precisa di come gestire la pesante sintassi, ma soprattutto per abbandonare ogni dubbio riguardo la resa toponomastica e per affidarsi alle scelte dell'esperto e sensibilissimo traduttore triestino.

Non è difatti compito del traduttore guidare, bensì accompagnare: sia dunque destinato al lettore il compito di viaggiare nelle pieghe più profonde dell'opera tolkeniana e tentare di estrapolarne il senso più profondo, proprio come Umberto Eco stesso esorta ogni traduttore a puntare tutto il proprio bagaglio di conoscenze e sensibilità nella "scommessa" della traduzione, tenendo bene a mente che fu Goethe, ben due secoli fa, ad averci rassicurati sull'indispensabile impossibilità dell'atto traduttivo: le parole di tutte le lingue, a suo avviso, si sovrappongono senza simmetrie e lasciano scoperte delle lacune semantiche a cui non sarà possibile, probabilmente, mai rimediare.

Con "traduzione" si intende il tentativo di sostituire un messaggio e/o un enunciato scritto in una data lingua con lo stesso enunciato e/o messaggio in un'altra lingua. Data la virtuale impossibilità di trasferire dato significato nella sua totalità, si manifesta un continuo oscillare tra "ipertraduzione", laddove si aggiungano

informazioni al significato originario, ed “ipotraduzione”, laddove al significato originario si tolga una parte di informazione. Allo stesso modo è d’uopo riflettere sul fatto che la traduzione debba rispettare da un lato chi ha scritto e dall’altro chi dovrà leggere, sollevando in tal modo scrupoli sulla scelta tra resa semantica, incentrata sulla lingua di partenza ed a favore dell’autore, o resa comunicativa, incentrata sulla lingua di arrivo ed a favore del lettore.

La traduzione di un testo come *The Fall of Númenor*, particolarmente ricco di significati connotativi, comporta un residuo piuttosto cospicuo. Conscio dell’impossibilità di trasferire l’intero contenuto semantico del testo dall’inglese all’italiano, difatti, si è cercato di ridurre, per quanto possibile, la perdita del residuo traduttivo cercando soluzioni che consentissero di non imbottigliarsi in traduzioni che producessero un’interpretazione univoca dell’enunciato.

Senza ombra di dubbio è lecito ammettere candidamente, senza timore alcuno, che la traduzione di questo testo si è rivelata un ostacolo pieno di insidie anche per un grande amante, nonché discreto conoscitore del genere, quale il sottoscritto. Sin dalla lettura euristica, a conferma di ciò, il brano è stato di difficile comprensione: il messaggio di Tolkien, difatti, appare estremamente sibillino in questo brano dal sapore quasi biblico; voler ridurre il tutto ad una mera narrazione di eventi sarebbe stato un errore madornale. Ancor prima di intraprendere la traduzione del testo, pertanto, è stato indispensabile il riconoscimento dei cronotopi topografici e psicologici all’interno del brano stesso.

Un’ulteriore grande difficoltà è scaturita dal fatto che le popolazioni che vivono nel testo sono frutto della fantasia dell’Autore, ragion per cui trovare talvolta un referente culturale con l’italiano è missione tanto impossibile quanto affascinante. Laddove, difatti, il lettore non potrebbe mai giungere a capire un dato passaggio, l’intervento del traduttore deve suo magrado farsi invasivo mediante una perifrasi che possa essere in grado di disambiguare l’oggetto del tradurre. Proprio a tal pro la definizione “polifonia”, che Bachtin prende in prestito dalla musica, sembra adattarsi perfettamente nel descrivere una situazione in cui, come accade in *The Fall of Númenor*, i personaggi sembrano vivere di azioni proprie anziché di ordini impartiti dall’Autore.

Per quanto riguarda lo stile, invece, è importante sottolineare in quasi tutti i passaggi del testo una regolare costante nella ridondanza ed una scelta dei vocaboli

piuttosto tendente al registro arcaico: questo conferma il taglio solenne che l'autore ha inteso dare a questo brano in modo tale da aumentarne la carica evocativa. Un grado di difficoltà piuttosto ostico è stato rappresentato pertanto dall'aver dovuto rendere la stessa ridondanza in italiano, condizione questa che ha rischiato d'appesantire un testo già di per sé molto ipotattico pur essendo stato scritto e pensato in lingua inglese.

L'uso dei tempi verbali, inoltre, ha richiesto particolare attenzione nella resa di avvenimenti accaduti in un ipotetico passato sebbene collocati in momenti tra loro diversi: ciò ha preteso un'attenta disamina degli eventi narrati dall'Autore, oltre a quelli narrati in altre vicende presenti nell'intertesto, in modo tale da non anteporre o postporre accadimenti che, posizionati in un lasso di tempo differente, avrebbero fatto saltare l'intera architettura dell'intreccio narrativo.

A seguire vi sono alcuni esempi di scelte che il sottoscritto ha effettuato nel processo traduttivo dall'inglese verso l'italiano.

Onde non cadere nella tentazione del calco nella resa della toponomastica sono state sempre consultate le traduzioni consigliate da Tolkien nella sua guida comparandole con l'edizione Bompiani. A seguire un paio di esempi al riguardo:

« *Westerness* »

- - -

« Ovesturia »

« *into the Outer Darkness* »

- - -

« nell'Oscurità al di fuori del Mondo »

Le seguenti scelte sono state effettuate per rispettare il linguaggio arcaico presente all'interno del testo:

« *For which reason [...]* »

- - -

« Per codesta ragione [...] »

« *[...] and they remembered from whence the ruin came* »

- - -

« [...] ed essi ricordarono donde provenissero le rovine »

L'esempio che segue mostra la resa con la quale si è tentato di preservare la ridondanza di cui il testo è permeato:

« *For the silence of the Gods was broken suddenly, and Valinor was sundered from the earth, and a rift appeared in the midst of Belegar east of Tol-eressëa, and into this chasm the great seas plunged, and the noise of the falling waters filled all the earth and the smoke of the cataracts rose above the tops of the everlasting mountains* »

- - -

« Poiché il silenzio degli Dei fu interrotto subitamente e Valinor fu sradicata dalla terra, ed una frattura apparse nel mezzo del Belegar, ad est di Tol-eressëa, e le copiose acque si tuffarono in questo abisso, ed il frastuono delle cascate riempì tutta la terra, ed il fumo delle cateratte si innalzò al di sopra delle vette delle montagne eterne »

In questo enunciato l'attenzione è stata spostata dal soggetto all'oggetto, poiché la struttura originale della frase non avrebbe consentito, a parere del sottoscritto, una resa gradevole in italiano:

« [...] *but after its fall it was named in legend Atlantë, the Ruin* »

- - -

« [...] ma successivamente alla sua caduta la sua leggenda venne chiamata Atlantë, la Caduta »

Vengono qui riportati invece due enunciati in cui lo stesso termine è stato tradotto in due modi diversi, poiché in un caso si presenta come nome proprio e, nell'altro, come sostantivo comune. Le scelte operate sono le seguenti:

« [...] *the Gods took counsel* »

- - -

« [...] gli Dei tennero consiglio »

« *But Men of Middle-earth looked on them with wonder and great fear, and took them to be gods* »

- - -

« Ma gli Uomini della Terra di Mezzo li guardarono con meraviglia e grande paura, e li considerarono divinità »

In questo passaggio ci si è presa la responsabilità di alterare un termine all'interno dell'enunciato poiché, scegliendo una resa di tipo rigido, non si sarebbe ricreato il senso che l'originale inglese riesce invece ad evocare.

« [...] *for that land in the West of the Old World, although changed and broken [...]* »

- - -

« [...] poiché quella terra nell'Ovest del Vecchio Mondo, sebbene mutata e ferita [...] »

« [...] *and they perished out of all knowledge* »

- - -

« [...] ed il mondo perse le loro tracce »

Nell'ultimo esempio è presente una difficoltà semantica che è stata affrontata effettuando delle aggiunte traduttive: si è ritenuto opportuno tradurre il verbo “nourished”, che in inglese è adatto sia per “shipbuilding” che “sea-craft” differenziando in “praticava” e “coltivava” nella resa in italiano.

« [...] *the people of Númenor nourished shipbuilding and sea-craft* [...] »

- - -

« [...] il popolo di Númenor praticava la costruzione di navi e nutriva sapienza
marittima [...] »

CONCLUSIONE

« [...] allora mi accorgo con gioia che il *duguð*
non è ancora caduto presso le mura
e che il *dréam* non è ancora ridotto al silenzio ».

J.R.R. Tolkien – “Discorso di commiato all’Università di Oxford”

Questa tesi, nata dalle mie grandi passioni per le lingue e per la letteratura fantasy, mi ha permesso di ampliare le mie conoscenze nei campi della linguistica e della traduzione mediante l’analisi delle lingue di J.R.R. Tolkien e la traduzione del brano *The Fall of Númenor*.

Le lingue esaminate in questo mio percorso sono state: il *Khuzdul*, il *Linguaggio Nero*, l’*Entese*, l’*Adunaico* e l’*Ovestron*, sebbene la maggior parte dell’attenzione, per motivi sia di tipo oggettivo che soggettivo, sia stata rivolta verso il *Quenya*. Entrando nel merito delle strutture sintattico-morfologiche create dal glottoteta oxoniense è stato possibile confermare le influenze linguistiche subite da questi, soprattutto nei confronti delle lingue germaniche e semitiche, oltre a poter constatare l’altissima competenza mediante la quale egli ha potuto svolgere la propria glossopoiesi. J.R.R. Tolkien, in definitiva, è da ritenersi un grandissimo filologo e glottoteta ancor prima d’essere considerato un importantissimo scrittore di fama mondiale.

La traduzione del brano *The Fall of Númenor*, d’altro canto, è stata di immenso giovamento da un punto di vista teorico così come da un punto di vista pratico. L’analisi della tipologia testuale ha permesso di rilevare i punti chiave sui quali il lavoro si sarebbe dovuto svolgere, ed attraverso la lettura del macrotesto tolkeniano è stato possibile documentarsi sul mondo creato dall’Autore onde poter ottenere una traduzione che potesse essere, per quanto possibile, più consapevole e rispettosa nei suoi confronti. Indicare degli esempi sulle scelte traduttive effettuate, infine, è stato determinante per acquisire un feedback che consentisse di verificare le aspettative che il testo presentava prima dell’operazione traduttiva.

Questo lavoro, oltre a consentirmi di arricchire il mio bagaglio culturale, mi conferisce nuovi stimoli adatti ad indagare con maggiore profondità i campi di studio della linguistica e della traduzione, poiché le ricerche effettuate al fine di approfondire i miei studi hanno generato, persino e forse ancor di più nei momenti di maggiore impegno e dedizione, un piacere che ha superato la stanchezza e mi permesso di essere in grado di terminare il lavoro con un'enorme soddisfazione personale.

Spero pertanto di esser stato in grado di testimoniare il genio e la profondità, sia ideologica sia accademica, di una delle figure senza dubbio più importanti ed influenti, quanto purtroppo sottovalutate, del secolo XX.

Che possa dunque la nobile compagnia seguire il proprio cammino, ed il lieto suono delle loro voci mai taccia!

*Debbo ammettere che questo lavoro è prima nato e poi cresciuto
sotto l'influsso di quella che si suol dire una "buona stella".*

*Oltre al relatore Prof.ssa Francesca Guazzelli
ed al correlatore Dott.ssa Nicola Stephanie Jane Hawthorne, questa tesi è stata
infatti realizzata grazie anche al prezioso supporto
via posta elettronica della Società Tolkeniana Italiana,
dell'esperto tolkeniano Edouard J. Kloczko
e di Gianluca Comastri,
che mi ha gentilmente concesso l'utilizzo delle sue traduzioni
in italiano delle poesie in elfico contenute in queste pagine.*

*A tutti loro,
grazie.*

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Dizionari:

Dizionario fondamentale della lingua italiana Devoto-Oli, Firenze, LeMonnier, 2006-2007.

Dizionario dei sinonimi e dei contrari, Milano, Garzanti, 2000.

Dizionario inglese-italiano/italiano-inglese Hazon, Milano, Garzanti, 2005.

Oxford Advanced Learner's Dictionary of current English. Sixth Edition, Oxford, Oxford University Press, 2000.

Libri di testo:

AA.VV., *I popoli di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2005.

AA.VV., *J.R.R. Tolkien creatore di mondi*, Rimini, Il Cerchio, 1992.

BASSNETT, S., *La traduzione: teorie e pratica*, Milano, Bompiani, 1993. Trad. it. di G. Bandini. (Tit. orig. *Translation Studies*).

BAUSANI, A., *Le lingue inventate*, Roma, Astrolabio Ubaldini, 1974.

BERTOZZI, R., *Equivalenza e sapere traduttivo*, Milano, LED, 1999.

CARPENTER, H., *Gli Inklings, Tolkien, Lewis, Williams & Co.*, Milano, Jaca Book, 1985. Trad. it. di M.E. Ruggerini. (Tit. orig. *The Inklings, J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, C. Williams and their friends*).

CARPENTER, H., *J.R.R. Tolkien. La biografia*, Roma, Fanucci, 2002. Trad. it. di F. Malagò e P. Pugni. (Tit. orig. *J.R.R. Tolkien. A Biography*).

CHOMSKY, N., *Le strutture della sintassi*, Bari, Laterza, 1974. Trad. it. di F. Antinucci. (Tit. orig. *Syntactic Structures*).

DE SAUSSURE, F., *Corso di linguistica generale*, Laterza, Bari, 1970. Trad. it. di T. De Mauro. (Tit. orig. *Cours de linguistique générale*).

ECO, U., *Alla ricerca della lingua perfetta nella cultura europea*, Bari, Laterza, 1993.

FAINI, P., *Tradurre. Dalla teoria alla pratica*, Roma, Carocci, 2004.

GENZLER, E., *Teorie della traduzione: tendenze contemporanee*, Torino, UTET, 1998. Trad. it. di M.T. Musacchio (Tit. orig. *Contemporary Translation Theories*)

GROTTA, D., *Vita di J.R.R. Tolkien*, Milano, Rusconi, 1983. Trad. it. di F. Saba Sardi. (Tit. orig. *The biography of J.R.R. Tolkien*).

GULISANO, P., *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2000.

KLOCZKO, E.J., *Lingue degli Hobbit, dei Nani, degli Orchi*, Roma, Tre Editori, 2002. Trad. it. di A. Da Ponte. (Tit. orig. *Dictionnaire des langues des Hobbits, des Nains, des Orques*).

KLOCZKO, E.J., *Lingue Elfiche. Quenya*, Roma, Tre Editori, 2002. Trad. it. di R. Campi. (Tit. orig. *Les langues elfiques*).

MARRONE, C., *Le lingue utopiche*, Viterbo, Nuovi Equilibri, 2004.

NEWMARK, P., *La traduzione: problemi e metodi*, Milano, Garzanti, 1988. Trad. it. di F. Frangini. (Tit. orig. *Approaches to Translation*).

OSIMO, B., *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli, 2003.

PINKER, S., *L'istinto del linguaggio*, Milano, Mondadori, 1997. Trad. it. di G. Origgi
(Tit. orig. *The Language Instinct*)

SAPIR, E., *Cultura, linguaggio e personalità*, Torino, Einaudi, 1972. Trad. it. di G.
Percoco (Tit. orig. *Culture, language and personality*)

TOLKIEN, J.R.R., *Albero e foglia*, Milano, Bompiani, 2004. Trad. it. di F. Saba Sardi.
(Tit. orig. *Tree and Leaf*).

TOLKIEN, J.R.R., *Il medioevo e il fantastico*, Milano, Bompiani, 2004. Trad. it. di C.
Donà. (Tit. orig. *The Monsters and the Critics and Other Essays*).

TOLKIEN, J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000. Trad. it. di V.
Alliata di Villafranca. (Tit. orig. *The Lord of the Rings*).

TOLKIEN, J.R.R., *Il Silmarillion*, Milano, Bompiani, 2000. Trad. it. di F. Saba Sardi.
(Tit. orig. *The Silmarillion*).

TOLKIEN, J.R.R., *La realtà in trasparenza*, Milano, Bompiani, 2001. Trad. it. di C. De
Grandis. (Tit. orig. *The Letters of J.R.R. Tolkien*).

TOLKIEN, J.R.R., *Lo Hobbit, o la riconquista del tesoro*, Milano, Adelphi, 1989. Trad.
it. di E. Jeronimidis Conte. (Tit. orig. *The Hobbit, or There and Back Again*).

TOLKIEN, J.R.R., *Racconti Incompiuti di Númenor e della Terra di Mezzo*, Milano,
Bompiani, 2001. Trad. it. di F. Saba Sardi. (Tit. orig. *Unfinished tales of Númenor and
Middle-earth*).

WHORF, B.L., *Linguaggio, pensiero e realtà*, Torino, Boringhieri, 1977. Trad. it. di F.
Ciafaloni (Tit. orig. *Language, thought and reality*)

SITI CONSULTATI

www.tolkien.it

(Consultato per reperire informazioni ufficiali su J.R.R. Tolkien e contattare membri della Società Tolkieniana Italiana)

www.tolkiensociety.org

(Consultato per reperire informazioni ufficiali su J.R.R. Tolkien e contattare membri della Società Tolkieniana Inglese)

www.ardalambion.immaginario.net

(Consultato per reperire informazioni non ufficiali di varia natura sull'universo tolkeniano)

www.eldalamberon.com

(Consultato per reperire informazioni non ufficiali di varia natura sull'universo tolkeniano)

www.eldalie.it

(Consultato per reperire informazioni non ufficiali di varia natura sull'universo tolkeniano)

www.soronel.it

(Consultato per reperire informazioni sulla saggistica riguardante J.R.R. Tolkien)

www.lai.com

(Consultato per approfondire le ricerche traduttive)

www.wikipedia.org

(Consultato per reperire curiosità e citazioni)