



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

AS CONLANGS E SUA CONTRIBUIÇÃO LINGUÍSTICA PARA A SALA DE AULA

Camila dos Santos Silveira

Rio de Janeiro

2021

CAMILA DOS SANTOS SILVEIRA

AS CONLANGS E SUA CONTRIBUIÇÃO LINGUÍSTICA PARA A SALA DE AULA

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Letras na habilitação Português/ Árabe.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Antônio Rezende Maia

Rio de Janeiro

2021

CIP - Catalogação na Publicação

SS587c Silveira, Camila dos Santos
AS CONLANGS E SUA CONTRIBUIÇÃO LINGUÍSTICA PARA
A SALA DE AULA / Camila dos Santos Silveira. --
Rio de Janeiro, 2020.
37 f.

Orientador: Marcus Antônio Rezende Maia.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade
de Letras, Bacharel em Letras: Português - Árabe,
2020.

1. Línguas artificiais. 2. Conlang em sala de
aula. 3. Linguística e as línguas inventadas. 4.
Ensino de linguística. I. Maia, Marcus Antônio
Rezende, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

FOLHA DE AVALIAÇÃO

Camila dos Santos Silveira

DRE: 115065511

AS CONLANGS E SUA CONTRIBUIÇÃO LINGUÍSTICA PARA A SALA DE AULA

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel/Licenciado em Letras na habilitação Português/ Árabe.

Data de avaliação: 17/11/ 2021

Banca Examinadora:



NOTA: 10,0

Marcus Antonio Rezende Maia
Professor Titular de Linguística – FL/UFRJ
Presidente da Banca Examinadora



NOTA: 10,0

Katia Nazareth Moura de Abreu
Professora Doutora da FFP/UERJ

MÉDIA: 10,0

Agradecimentos

Sou grata por chegar até aqui e essa jornada não seria possível sem o apoio fundamental de meus adorados familiares e sem minha consciência, uma voz interna que foi esmaecendo ao se deparar com vicissitudes desnecessárias e que tentou me manter estável o quanto pôde.

A Deus.

Todas as experiências vividas nesse lugar, positivas ou não, foram válidas para minha formação acadêmica e crescimento pessoal, não sou mais a mesma pessoa de quando entrei. Uma etapa a qual nunca imaginei precisar de tanta cautela com minha saúde mental e física.

Agradeço imensamente aos professores que me mostraram outras possibilidades além da frustração de se esforçar e não ter esse reconhecimento; as amigas que fiz e jamais esperei compartilhar tantas angústias pelos longos corredores e enfeitados pátios desse prédio, e quase sempre conseguimos superar as adversidades juntas.

Agradeço ao meu orientador que apontou diferentes perspectivas no âmbito acadêmico, me direcionou e acreditou no meu potencial, possibilitando a realização desse trabalho que muito estimo.

RESUMO

As línguas artificiais, produtos intencionais, criadas especificamente para o ambiente fictício, com propósito de entretenimento, se popularizaram, conquistaram espaço e admiração do público. Deve-se aproveitar a condição de que este conteúdo possibilita o estudo linguístico do material em questão e a introdução em sala de aula, para produção, análise e formulação de hipóteses acerca do assunto. Para tal ação são sugeridas atividades nas quais os alunos fabriquem suas próprias *conlangs* com a finalidade de observar como a língua se comporta e como a percepção desses alunos pode ser mais abrangente quanto à linguística como ciência recorrendo a essa técnica. Inserir um método mais prático, interativo, com envolvimento total do aluno, utilizando as *conlangs* em ambiente educacional permite reflexão sobre o tema, pode oferecer um material concreto, além da parte teórica (abstrata) e demonstrar como uma língua funciona realmente. A metodologia de incluir o aluno no processo de criação ou modificação de uma língua artificial pode ser uma ferramenta eficaz para assimilação de um tópico linguístico, proporcionando comprometimento, pesquisa e hipóteses autorais para possíveis contratempos que surjam ao longo da atividade, além de estimular o aprendizado. A língua inventada pode atestar que vai além de um recurso inventivo, com proposta recreativa, pode ser um instrumento didático que agrega grande valor ao ambiente acadêmico.

PALAVRAS-CHAVE: Línguas artificiais, *Conlang*, Linguística, Ensino de linguística.

ABSTRACT

Artificial languages, intentional products, created specifically for the fictional environment, with the purpose of entertainment, became popular, conquered space and the admiration of the public. It should take advantage of the condition that this content enables the linguistic study of the material in question and its introduction into the classroom, for production, analysis and formulation of hypotheses about the subject. For such action, activities are suggested in which students create their own conlangs in order to observe how the language behaves and how the perception of these students can be more comprehensive regarding linguistics as a science using this technique. Inserting a more practical, interactive method, with total student involvement, using conlangs in an educational environment allows reflection on the topic, can offer concrete material, in addition to the theoretical (abstract) part and demonstrate how a language really works. The methodology of including the student in the process of creating or modifying an artificial language can be an effective tool for assimilating a linguistic topic, providing commitment, research and authoring hypotheses for possible setbacks that arise during the activity, in addition to stimulating learning . The invented language can attest that it goes beyond an inventive resource, with a recreational proposal, it can be a didactic instrument that adds great value to the academic environment.

KEYWORDS: Artificial languages, *Conlang*, Linguistics, Teaching linguistics.

SUMÁRIO

1. Introdução	4
2. As línguas artificiais	6
2.1. Tipos de conlangs	7
2.2. A história das línguas artificiais	8
3. A popularização das Conlangs e a introdução em sala de aula	9
3.1. A notoriedade das conlangs	10
3.2. Esperanto	11
3.3. A língua dos Elfos da Terra Média	12
3.4. Klingon de Star Trek	15
3.5. Na'vi, do mundo de Pandora	17
3.6. Dothraki e Alto Valiriano de Game of Thrones	17
4. O surgimento de uma nova língua	20
4.1. Arquitetura da língua	21
4.2. Conlang, produto do ser humano	22
4.3. Obstáculos a serem superados pela língua artificial	22
5. Relevância das conlangs no ensino	24
5.1. O que pode ser feito e como pode ser feito	26
6. Conclusões finais	31
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	36

1. Introdução

Este trabalho versa sobre o emprego em sala de aula de tópicos ainda não muito explorados para fins de desenvolvimento da percepção linguística, como as línguas artificiais, que se popularizaram pelo gênero fantasia e ficção científica em livros e posteriormente alcançando o âmbito audiovisual, em filmes e séries de sucesso, o qual permite chegar a um grande número de pessoas. Foi observado que a proposta de uma nova língua, criada exclusivamente para tramas de ficção, apresentada por meios dinâmicos e disponíveis quase que instantaneamente, sem uma estruturação própria de um ambiente escolar, com conceito recreativo despertou em seus espectadores interesse em aprendizado e em uso de uma língua além de sua língua nativa, sendo esta uma língua artificial.

As línguas artificiais ou as chamadas *conlangs* são objetos de estudo antigo e há séculos ocorre a tentativa de colocá-las em uso, entretanto, apesar do esforço, a maior parte destas tentativas falhou. Então, o questionamento acerca das línguas artificiais é para tentar compreender se as *conlangs* podem ser introduzidas em classe quanto ao modo dinâmico de instrução e se seria benéfico para expandir conhecimento, valendo-se do momento que as línguas inventadas estão em maior evidência e foram aceitas devido ao meio de difusão que as popularizou. O questionamento desta pesquisa é analisar se ao ofertar algo criativo, que permita observar o movimento orgânico de uma língua, fazendo com o que o aluno esteja imerso no processo e observe de perto como uma língua se desenvolve pode ser um ponto distintivo tanto no ensino quanto no aprendizado.

O objetivo do trabalho em questão é mostrar como algumas dessas línguas se desenvolveram e evoluíram linguisticamente, a partir desse ponto examinar quais pontos podem ser inseridos em uma sala de aula e qual seria a técnica mais apropriada. Expor aqui que inventar uma língua requer muito empenho, tempo e uma arquitetura específica além de apenas tecer inúmeras palavras soltas, que, inicialmente, pode parecer mais complicado do que a maioria das pessoas pressupõem, mas o modo de apresentar o tópico, no uso prático e de maneira lúdica, pode despertar interesse e pode ser um artifício para desmistificar o estudo de uma língua, mesmo essa sendo inventada com propósito específico.

A hipótese apresentada é de que métodos pouco práticos e mais voltados apenas as leituras de estudos já realizados despertam menos entusiasmo no indivíduo ao se deparar com o tema. Em oposição a essa ideia, ao executar tarefas relacionadas com o desenvolvimento, traz à tona o lado da ciência, de observar, formular hipóteses, experimentar, averiguar, ensaiar até organizar uma teoria. Como, por exemplo, nas línguas inventadas mais antigas que tinham como fim querer aprimorar algo já existente ou unificar e trazer a paz mundial, porém não havia nada para ser consertado nas línguas naturais, já que estas cumpriam e cumprem exatamente sua atribuição, e a unificação destes povos seria algo muito mais complexo do que apenas todos saberem o mesmo idioma. Desta forma, essas línguas artificiais foram elaboradas em vão, de maneira que algumas jamais sairiam das anotações feitas por seus autores, mas essa descoberta só foi feita depois de muitos estudos e teorias. Após muitas tentativas e muitos linguistas depois, as *conlangs* mais recentes foram assentidas pois não foram idealizadas com finalidade específica de querer corrigir ou estabelecer harmonia entre nações. O intuito era apenas dar vida a personagens e as suas histórias no mundo da fantasia e ficção científica. Isto significa que essas línguas artificiais foram produzidas apenas de modo recreativo, sem ter a responsabilidade e a carga de alterar a realidade de uma comunidade. Como o desenvolvimento de uma língua voltou-se apenas para diversão, tanto a elaboração quanto o desempenho tornaram-se atraentes para o público que consome o gênero. Deste modo, a aplicação de um método similar com proposta educativa, a criação de uma língua artificial dentro de um ambiente educacional proporcionaria a contemplação da linguística enquanto ciência e todos os seus vieses.

O trabalho procura mostrar que por meio de livros, de produções audiovisuais, da *Internet* e do entretenimento, as obras de fantasia e ficção científica podem abrir caminhos para o estudo do desenvolvimento de uma língua, tornando-se, assim, mais uma ferramenta para a sala de aula, envolvendo discentes diretamente no processo e encorajando-os a idealizar uma língua, expondo assim que é um sistema complexo e vai além do domínio da gramática normativa, que é enfatizado no ambiente escolar. Desta maneira, usufruir da popularização de *conlangs* para pesquisa, análise e reflexão sobre linguística, considerando que ainda há muitas formas de explorar esta ciência e apresentar a língua artificial como ferramenta versátil em sala de aula é apenas uma delas.

Para a pesquisa relacionada aqui foi feita a análise de materiais publicados, como periódicos, livros, entrevistas e artigos científicos; foi observado o drástico aumento de

procura de aplicativos, que são programas de *software* presentes em dispositivos móveis como celulares e *tablets*, para aprender uma *conlang* vista em algum filme ou série de TV; e divulgação extremamente rápida em redes sociais na *Internet*, assim como a permanência do assunto na plataforma *on-line* de preferência dos usuários em alta por um longo período.

Nos capítulos a seguir foi abordado um pouco da história de onde começou a ter destaque, assim como as línguas artificiais enquanto produto intencional, de que maneira se dá o desenvolvimento das línguas naturais e das *conlangs*. Foi retratado também os cenários em que essas línguas transitam e a maneira como atingiram a popularidade nos dias atuais, mostrando o caminho percorrido, com tentativas falhas até sua plenitude. Apresentam-se algumas das muitas formas de introduzir um material tão versátil de modo prático em sala de aula, para além da teoria, impulsionando a experiência discente e docente, e a ampla relevância proposta para o ensino.

2. As línguas artificiais

As línguas inventadas, também chamadas de línguas artificiais ou *conlangs*, do inglês *constructed languages*, língua construída em tradução livre, distinguem-se das línguas naturais pois são criadas conscientemente, são objetos de uma produção intencional de seus idealizadores. Não é natural, não é um instrumento social, do qual um determinado grupo faz uso com a finalidade de interação social. Opõem-se às línguas naturais que se dão de maneira orgânica e espontânea e não requerem empenho para se desenvolver.

Nas línguas naturais, aquelas que se desenvolvem de maneira orgânica, primeiro ocorre a fala, depois o grupo social concebe a escrita, se houver intenção para tal, e depois um ajuste e o estabelecimento de regras para uso e compreensão dessa. A língua está em constante transformação e adaptação. São seus usuários que determinam na prática essa constante evolução, seja por influência de outra língua, de novos usuários, da utilização e não utilização de termos, história, tempo e por mudança geográfica. Como muda tanto, o tempo todo, o falante necessita estar imerso nessa língua ou não será capaz de processar tais alterações. Se não há transformação nenhuma em uma determinada língua, pode-se dizer que esta língua está morta. Uma vez que não haja mais falantes nativos que passem o

conhecimento a frente, esta pode possuir registros, documentação de sua estrutura e utilização e a partir desses arquivos, um indivíduo pode obter informações e conhecimentos sobre tal língua.

As línguas naturais têm qualidades desordenadas, são flexíveis e isso as torna muito mais que uma simples ferramenta de comunicação. A falta de precisão e a ambiguidade gerada naturalmente quando se formula algo permite que sirva de instrumento de indução de pensamento, de experimentação e de descoberta. Há ainda espaço para improviso e negociação, perguntas podem ser feitas se a mensagem emitida for confusa, pode-se repetir e articular de diferentes maneiras e quantas vezes demandar, até se fazer entender. Essas definições foram estabelecidas espontaneamente por uma cultura compartilhada, o que é algo que a *conlang* não tem, pois nasceu para um ambiente em particular, com o desígnio de servir a uma proposta definida.

2.1. Tipos de *conlangs*

Existem variados modelos de línguas artificiais e cada uma foi desenvolvida com uma finalidade específica. Línguas Projetadas (*Engineered languages/ englang*) - são aquelas mais lógicas e desenvolvidas para experimentação em lógica, como para informações tecnológicas que permite dizer ao computador o que ele deve executar de acordo com o comando dado; Línguas Auxiliares (*Auxiliary languages/ auxlang*) - desenvolvidas para fins educativos, de uso em salas de aula; comunicação universal, como o Esperanto, criada para ser uma língua adicional a todos os povos do mundo; Línguas artísticas (*Artistic languages/ Artlang*) - desenvolvidas para entretenimento, efeito humorístico, efeito estético, voltadas para o lazer, como as línguas das obras de ficção científica e fantasia abordadas neste trabalho.

2.2. A história das línguas artificiais

Há centenas de anos as línguas são estudadas por cientistas da linguagem em busca do conhecimento de como estas se desenvolvem, como se comportam e todos os aspectos que as abrangem. Alguns destes estudiosos acreditavam que poderiam aprimorar o objeto de estudo e isso conduziu a criação de uma língua artificial, não existente e não natural.

Nos séculos dezessete e dezoito a ideia era criar uma língua racional ou consertar possíveis erros que uma língua poderia ter. Pensava-se em elaborar uma técnica que pudesse catalogar e entender o mundo. A finalidade dessas línguas era voltada para o lado científico e lógico, como a matemática, o que contrasta às línguas naturais, as quais acreditava-se que eram falhas e não lógicas. No século dezenove a atenção do tema voltou-se para o uso social da língua e a concepção de que uma língua comum a todos os povos do mundo traria com o entendimento de todas as partes a paz e a união, já que esta língua inventada estaria livre de associação com dominação cultural, política e econômica. A intenção era criar uma língua neutra, sem vínculos com Estados dominantes e sem o intuito de substituir nenhuma língua materna, o alvo era apenas formular uma língua estrangeira para atingir o diálogo coletivo fácil. No século vinte, a destinação de uma língua inventada era outra, o entretenimento. Deixou de ser algo que envolvia pensamento profundo sobre a ideia, sem a necessidade de pensar em como melhorar uma língua existente, ou querer tornar algo mais lógico e sem espaço para defeitos que os autores supunham que existiam. Os linguistas se dedicavam a gerar novas línguas com finalidade puramente estética. Algumas línguas produzidas para obras de fantasia e ficção emergiram quase que completas, enquanto outras apareceriam apenas com alguns fragmentos, pois os autores muitas vezes usavam para complementar obras e espessar figuras que protagonizavam o enredo. Desta maneira, despretensiosamente, as línguas inventadas cativaram o público e se popularizaram, aumentando a curiosidade e gerando fascínio pelo assunto. Foi neste período que as línguas artificiais obtiveram a repercussão e a notoriedade há muito esperadas.

3. A popularização das *Conlangs* e a introdução em sala de aula

No universo fictício algumas línguas diferentes de qualquer outra existente sobressaem e fazem sucesso dependendo da relevância da obra. Um livro *best-seller*, aquele que atinge a façanha de ser o mais vendido por um período, extremamente popular entre um grupo de leitores, pode incluir uma história de fantasia e ficção científica e seus personagens usam palavras, maneiras, sons e trejeitos totalmente diferentes do que conhecemos. Os autores se encarregam de pensar em detalhes para dar riqueza a sua produção. Uma dessas particularidades pode ser o idioma e ao realizar esta tarefa surge a língua artificial característica daquela obra em questão. A comunicação audiovisual, neste caso, o cinema e as séries produzidas para quase todos os tipos de dispositivos móveis, como telefone celular e *tablet*, têm um papel relevante para que as *conlangs* se popularizassem nesse meio, já que atingem um grande número de espectadores e esses podem efetivamente ver e ouvir suas personagens favoritas se expressando de forma sem igual até então.

Os livros, filmes e séries destes gêneros deram destaque às línguas artificiais ou inventadas. Essas auxiliam na construção de personagem, ambientação e caracterização do tema proposto pelo autor, dando vida e credibilidade à obra. Algumas dessas línguas se tornaram famosas como o Klingon, de *Star Trek* (1979); Simlish, do jogo eletrônico de simulação (2000); Ofidioglossia, da saga *Harry Potter* (2001); Élfico, de *O Senhor dos Anéis* (2001); Na'vi, de *Avatar* (2009); Dothraki, de *Game of Thrones* (2011). Essas línguas inventadas ganharam notoriedade por conta de suas produções, de seus fãs e meio de divulgação. Os mais aficionados aprendem e reproduzem as línguas por interesses diversos, como ser algo exclusivo de um certo público, curiosidade, comunicação entre os próprios fãs e sentir que fazem parte do universo o qual veneram.

A partir dessa constatação, do interesse em saber como tudo funciona, é possível aplicar uma metodologia para uso de uma *conlang* dentro de sala de aula. Expor que uma língua inventada, que desperta tal curiosidade sobre linguística, reproduz o curso de uma língua natural e que para gerar uma língua, mesmo que esta seja artificial, requer empenho e reflexão constante. Pode-se trabalhar o conteúdo, aplicando diversas formas de atividades voltadas para o desenvolvimento de uma língua artificial, apenas depende da área de interesse

de aprendizado e de ensino, esse desenvolvimento proporciona o entendimento de uma forma prática como uma língua funciona.

3.1. A notoriedade das *conlangs*

Depois de muitas tentativas falidas de fazer com que algum tipo de língua inventada atingisse sua intenção, percebeu-se que em cada trabalho e tempo investido por um linguista idealizador de uma língua artificial não era em vão, sempre tirava-se proveito do conhecimento aplicado. Assim, consultando material documentado deixado por seus criadores, era possível contemplar os projetos, tudo que foi observado, anotado, proposto e pensado sobre o objeto de estudo, que levaria a descobertas e conhecimento adiante. Foi assim com uma língua filosófica que queria que as palavras viessem acompanhadas de seus significados. Um esquema organizado e racional, que além de dar nome às coisas, deveria também explicar seu conceito, algo profundo e próximo do pensamento, ou assim acreditava seu autor. Infelizmente não obteve êxito como língua, mas a ideia parecia útil e foi aproveitada posteriormente. Desta forma, tempos depois, o Tesouro (Thesaurus) surgiu, o qual é uma lista de palavras com ideias parecidas, mas mostra diferenças mínimas entre os termos e ajuda o autor a escolher a palavra que melhor se adequa a mensagem a ser passada.

Com o final da era de línguas inventadas de reparo e filosóficas, sem querer categorizar ou organizar nada, começou um novo ciclo com o Esperanto. Este abriu portas para outros tipos de línguas artificiais, agora era a vez daquelas que queriam conectar pessoas, pois acreditava-se que o uso do idioma poderia direcionar indivíduos uns contra os outros. Embora não tenha se tornado a segunda língua falada por todas as comunidades no mundo, contribuiu apontando que a gramática simples e regular, com empréstimos e elementos conhecidos de outras línguas naturais existentes, possibilita o aprendizado e a realização de uma língua artificial sem muita objeção. Isso mostrou que a trajetória poderia ser mais trivial, sem invenções, seguindo o fluxo orgânico de uma língua. Esse movimento foi simulado pela terceira era das línguas artificiais e a partir de então estas se manifestariam sem obrigações, apareceriam sem grandes pretensões em páginas de livros sobre universos imaginários, em narrativas de mundos hipotéticos, para dar ar fidedigno a personagens e suas histórias. Desta

forma, dentre um público específico de leitores que consumiam e apreciavam esse conteúdo, se tornou cada vez mais aceitável e admirada a ideia de línguas nunca ouvidas antes preencherem áreas que até então não eram de muita importância na criação de uma obra de fantasia e ficção científica. Contudo, o progresso não foi instantâneo, manteve-se por um tempo exclusivamente entre pessoas que compartilhavam estima por essas obras e somente após a chegada e adaptação para o audiovisual foi que a língua artificial se tornou muito popular, dentro e fora da comunidade de fãs desse tipo de gênero.

3.2. Esperanto

A partir da criação desta língua artificial observou-se que as línguas inventadas poderiam se direcionar para algo com estrutura mais semelhante a uma língua natural.

Criada pelo polonês L.L. Zamenhof em 1887 com o propósito de promover a harmonia intercultural, o Esperanto tinha o intento de ser uma língua internacional comum a todos os povos. O autor almejava promover a paz ao quebrar a barreira do idioma e obteve êxito ao conseguir com que o projeto fosse idealizado. Ele pensou em algo fácil e flexível que serviria como uma segunda língua universal, algo para auxiliar e ser adicional para as comunidades, sem interesse em que fosse falada como língua exclusiva.

Apesar da ideia ter sido aceita por alguns, o Esperanto falhou em sua proposta, pois algumas barreiras como a variação linguística, o movimento natural e comum de uma língua que se diversifica por condições históricas, geográficas e culturais, pode atrapalhar na compreensão de uma *conlang*.

O efeito causado pelo uso da língua poderia ter diferentes respostas em indivíduos distintos, como pensamento intrínseco e comportamento. A língua não atingiria o que se esperava e pressupunha que poderia ser alcançado, pois dependia dos diferentes tipos de falantes e dos ambientes que os cercavam.

Ludwik tentou mais de uma vez inventar a própria *conlang*, contudo, deparava-se sempre com o mesmo problema, o da memorização e manutenção de controle das palavras. Mas se ele mesmo que estava elaborando uma língua do zero não conseguia decorar o que formulava, projetar uma língua universal, pensada para toda a humanidade, não funcionaria a

não ser que a humanidade aprendesse de forma prática, de fácil memorização. Depois de algumas tentativas Ludwik recorreu a morfologia, usou afixos, elementos que se agregam a uma palavra existente e possibilitam a formação de novas palavras, utilizando raízes latinas e gregas. Com esta manobra ele conseguiu substituir muitas palavras de sua lista. O Esperanto usa o alfabeto latino, não contém gêneros gramaticais e a ordem sintática é sujeito-verbo-objeto (SVO). Como podemos observar nos exemplos a seguir: *Vi estas bela* - Você é bonito (a); *Mi amas vin* - Eu te amo.

Até hoje é a língua auxiliar, *auxlang*, mais divulgada e falada no mundo e há falantes que ainda creem na motivação da língua e se encontram regularmente no Congresso Anual de Esperanto, *Universala Kongreso de Esperanto*, em Esperanto, para promovê-la.

3.3. A língua dos Elfos da Terra Média

O autor J.R.R. Tolkien, muito conhecido pela saga O Hobbit e O Senhor dos Anéis, usou o mundo da ficção para que suas criações pudessem ganhar vida. Tolkien desde cedo apresentou interesse por idiomas, falava galês e finlandês entre outras línguas, as quais foram muito úteis e serviram de base para algumas de suas invenções. Foi professor da Universidade de Oxford, na Inglaterra, e filólogo, quem estuda a linguagem de procedência histórica por documentos escritos, e tirou proveito desse conhecimento para tecer uma variedade de línguas inventadas. Por muitos anos se dedicou a arquitetar as línguas com afincamento até que no início da década de 1930 decidiu escrever um livro de fantasia que serviu de base para que ele pudesse usar suas invenções, mostrá-las para que as pessoas pudessem apreciar suas brilhantes concepções, que agregou consistência e coerência à narrativa, o que ele chamava de “Nexus of languages”, Nexo de línguas em tradução livre, e que nunca parou de desenvolver desde os 15 anos de idade até sua morte na década de 70. Imaginar e idealizar as diferentes línguas era seu vício, como ele mesmo disse em uma palestra a amigos acadêmicos em 1931, em que foi questionado por eles sobre o propósito de se dedicar a uma língua inventada já que isso tinha se mostrado que não era de fato um estudo relevante para a linguística e Tolkien respondeu que era por apreciação e amor à arte. Em 1954, começou a escrever mais uma de suas histórias, O Senhor dos Anéis, na qual os leitores puderam ter mais exemplos de cada língua

ali englobada, esses leitores puderam observar as minúcias de cada uma das línguas inseridas naquela trama. Seus personagens eram descritos com a mesma riqueza de detalhamento que cada língua concebida ao longo do tempo. Tolkien foi crucial para elevar o papel das línguas inventadas para a ficção, para que estas fizessem parte dos mundos imaginários e elementos de *conlangs* são agora segmento e parcela essencial dos gêneros fantasia e ficção.

O Quenya, Élfico maduro, foi umas das primeiras línguas criadas pelo autor, com base nessa originaram-se outras, que reproduziam o movimento natural de uma língua.

O processo de criação de Tolkien foi atípico. Ele sempre teve interesse em línguas e desde muito novo gostava de fabricar novas palavras para suas brincadeiras. O desejo evoluiu junto com o jovem e se tornou uma paixão aprender e também inventar novas línguas. O Quenya, a primeira língua Élfica, tinha a gramática elaborada, é aglutinativa e principalmente com sufixos, ou seja, diferentes partículas de palavras são anexadas a uma base para formar elementos lexicais. A língua possui classes de palavras básicas de verbos, substantivos e pronomes, determinantes, adjetivos e preposições. Os substantivos são flexionados para caso e número. Os verbos são flexionados para tempo e aspecto, e para concordância com sujeito e objeto. No Quenya, os adjetivos concordam com o substantivo que eles modificam em caso e número. A ordem básica das palavras é sujeito-verbo-objeto (SVO), conforme as seguintes frases mostram: *Úcarnet nin!* - Você traiu a mim; *Nánye Galadriel* - Meu nome é Galadriel. É possível notar a influência do finlandês, a língua predileta de Tolkien, pois ele utilizou a fonética bastante similar e empregou vogais abertas na maior parte das palavras. Mas o autor nunca teve a intenção de que as pessoas aprendessem sua língua artificial para ser usada no dia a dia, ele tinha a criação das línguas como um passatempo, ainda assim sentiu a necessidade de que sua obra ganhasse vida e escrevia histórias de fantasia para empregar o uso das suas criações em personagens que poderiam representar sua composição apropriadamente. E assim surgiram os Elfos, criaturas mitológicas, que são geralmente associados a beleza, inteligência, descritos como mágicos seres superiores, que, na visão de Tolkien, seriam as criaturas perfeitas para representar sua tão elaborada língua.

Portanto, J.R.R. Tolkien idealizou primeiro suas línguas e depois teceu cuidadosamente personagens, cultura, cenários e histórias em uma trama cheia de fantasia e aventura que só foi escrita com a finalidade de ser uma vitrine, uma janela, uma exposição para sua verdadeira paixão que eram as línguas.

A seguir podemos observar o alfabeto criado por Tolkien, o Tengwar, para representar as letras e sons aproximadamente. A maioria das letras é composta por uma associação de duas formas básicas, haste vertical e arcos arredondados. As letras podem ser ligadas umas às outras, por linhas na parte superior ou por linhas na parte inferior, ou não serem ligadas, dependendo da língua a qual é usada.

MODOS DE TENGWAR E CERTAR PROPOSTOS PARA A LÍNGUA PORTUGUESA

Segundo o MTP = Modo Tengwar Português v.2.00 RC1 – http://www.tolkien.com.br/linguistica/linguistica_mtp.asp

ᵽ t	ᵽ p	ᶑ k	ᶑ qū	ᵽ ta	ᵽ a
ᵽ d	ᵽ b	ᶑ g	ᶑ gū	ᵽ te	ᵽ à
ᵽ	ᵽ f	ᶑ x	ᶑ	ᵽ té	ᵽ tā
ᵽ	ᵽ v	ᶑ j	ᶑ	ᵽ ti	ᵽ tāo
ᵽ n	ᵽ m	ᶑ nh	ᶑ [nasal]	ᵽ to	ᵽ tāe
ᵽ r	ᵽ	ᶑ i-	ᶑ u-	ᵽ tó	ᵽ tōe
ᵽ r	ᵽ	ᶑ l	ᶑ lh	ᵽ tu	ᵽ anta
ᵽ s	ᵽ s	ᶑ z	ᶑ z	ᵽ iá ai	ᵽ amba
ᵽ	ᵽ	ᶑ -i	ᶑ -u	ᵽ uá au	ᵽ tas

· vírgula : ponto e vírgula ~ travessão :: ponto \ exclamação ᵽ interrogação

ᵽ 0 ᵽ 1 ᵽ 2 ᵽ 3 ᵽ 4 ᵽ 5 ᵽ 6 ᵽ 7 ᵽ 8 ᵽ 9 ᵽ 10 ᵽ 11

Modo Certar de Ronald Kymse

ᵽ t	ᵽ p	ᶑ k	ᶑ qū	ᵽ a	ᵽ ãe	ᵽ ai
ᵽ d	ᵽ b	ᶑ g	ᶑ gū	ᵽ i	ᵽ ão	ᵽ au
ᵽ f	ᵽ v	ᶑ x	ᶑ j	ᵽ u	ᵽ ãe	ᵽ oi
ᵽ m	ᵽ n	ᶑ nh		ᵽ e	ᵽ é	ᵽ ou
ᵽ r	ᵽ r	ᶑ l	ᶑ lh	ᵽ o	ᵽ ó	ᵽ ei
ᵽ s	ᵽ z					ᵽ eu

Fig. 1

A partir desse primeiro sistema de escrita estabelecido foi possível produzir todas as variantes, como o Quenya e o Sindarin.

3.4. Klingon de Star Trek

O linguista Marc Okrand foi inicialmente contratado para criar algumas falas em Vulcan, a língua materna do famoso personagem Spock, em Star Trek II (1982), mas não era nada profundo, complexo e laborioso como uma língua completa. Após dois anos ele foi chamado de volta para Star Trek III (1984) para mais frases em Vulcan e algumas cenas adicionais que seriam em Klingon. Pôs-se ao trabalho e após estudar os personagens, ele soube que teria que criar uma língua que soasse bruta para assim fazer jus aos guerreiros destemidos que eventualmente a falariam. Okrand, então, fez um trabalho mais elaborado que apenas algumas falas como tinha feito com o Vulcan, ele preferiu trabalhar com a gramática completa, rica em detalhes, sistematizando uma língua arrematada.

Quando a temática é o Klingon os fãs têm todo o mérito pela conquista alcançada na difusão da *conlang*. Isso ocorreu em razão de que esses aficionados pela série a desenvolveram e a disseminaram entre si, em uma época em que a comunicação não era instantânea como nos dias de hoje. Não havia *internet*, o celular estava no início de sua propagação, de maneira rudimentar ainda e não era acessível a todos, e tudo que dizia respeito ao tema era feito pessoalmente. Os fãs volveram-se para admirar a obra e à medida que se encontravam começavam a formar uma comunidade que tinha em comum o fascínio por Star Trek e Klingon, e em 1992 foi criado o KLI, *Klingon Language Institute*, onde os membros se reuniam, tiravam dúvidas, compartilhavam ideias e deparavam-se com pessoas com o mesmo interesse. Formou-se um grupo composto por diferentes indivíduos, desde jogadores de RPG, *Role Playing Game*, à procura de tom realista para seus jogos a estudantes e profissionais de linguística.

A língua criada pelo autor é de difícil pronúncia e usa ortografia fonética, cada som pode corresponder a uma letra ou um grupo de letras únicos e cada letra ou um grupo de letras corresponde a um único som. Então para que a leitura das palavras possa ser feita é necessário que o interlocutor tenha um conhecimento prévio sobre como o alfabeto fonético atua, bem como indicadores de sons básicos e suas especificações, as características, a velocidade, o tom e o acento tônico possam ser executados de maneira correta.

Os princípios linguísticos conhecidos foram seguidos, contudo, alguns foram usados com desdém, fazendo uso do escárnio pelo Klingon. A ordem da língua orienta-se de uma rara

ordem básica: objeto-verbo-sujeito (OVS), demonstrado nas frases *Heghlu'meH QaQ jajvam* - Hoje é um bom dia para morrer!, *bIjatlh 'e' yImev* - Cala a boca! É uma língua aglutinante, que constrói palavras afixando unidades que têm sentido gramatical às raízes, uma após a outra. Esse é o tipo de língua que possibilita a expressão de frases inteiras em apenas uma palavra, por mais longa que esta se torne com a junção de todos os elementos.

Marc se dedicou para que sua produção fosse crível apesar de soar bizarra para a maioria dos falantes por ser muito glotal, isso quer dizer que na sua pronúncia o ponto de articulação é a glote, uma abertura triangular na parte mais estreita da laringe. Desse modo, aprender a língua se torna algo árduo e requer um conhecimento em linguística, fonética e fonologia.

O Klingon pode parecer áspero no quesito fonológico, há ainda a forma gráfica e as palavras transmitem o conceito do que é remetido. Ao elaborar a língua o autor fez uso somente de sons que existem nas línguas humanas. Ao contrário do que se pensa, esses sons não são tão exóticos, são apenas combinações não tão comuns, são empréstimos, todos misturados, de várias línguas. O objetivo era fazer o mais distante de qualquer língua humana já ouvida antes, entretanto deveria ser capaz de ser lida e pronunciável para que os atores que interpretaram os guerreiros pudessem memorizar as falas do roteiro para serem reproduzidas posteriormente em cena.

A seguir pode-se observar a forma gráfica que foi criada a partir de algumas letras vistas no filme e esta foi usada pela Klingon Language Institute, KLI, em sua página na *internet*. Apesar disso, o desempenho de seus falantes é idealizado na representação baseada no alfabeto latino.



Fig. 2

3.5. Na'vi, do mundo de Pandora

Para um dos filmes com maior arrecadação de bilheteria de todos os tempos, o linguista Paul Frommer, da Universidade do Sul da Califórnia, criou o vocabulário com cerca de mil palavras para a língua alienígena dos grandes habitantes azuis do planeta Pandora a partir de um roteiro com trinta termos, os quais ele pôde observar substantivos próprios e também como essa língua soava.

Frommer usou estruturas sintáticas e morfológicas de diversas línguas e optou por línguas que fossem incomuns aos ouvidos de falantes ocidentais, como o persa e algumas línguas africanas. O linguista decidiu empregar em sua criação os princípios linguísticos e em seguida integrou as características que julgou relevante como contraste de tons, vogais com diferentes durações e também consoantes ejetivas, que são oclusivas produzidas com corrente de ar agressiva a partir da glote. Elaborou ainda uma ortografia única e original. A língua inventada para o filme Avatar contém infixos para mudar o tempo verbal; há substantivos no plural, dual e trial e os adjetivos são invariáveis.

Irayo, *Skxawng* e *Atkxe* são exemplos de palavras em Na'vi e significam Obrigado, Idiota e Terra, respectivamente. O linguista continua o trabalho de desenvolvimento do léxico, pois a franquia conta com jogos de vídeo game e uma sequência do filme.

Frommer espera que sua língua artificial seja tão popular e aceita quanto o Klingon e entende que para isso ocorrer depende de seus usuários para mantê-la viva.

3.6. Dothraki e Alto Valiriano de Game of Thrones

Para o povo nômade, de guerreiros, conquistadores, de aparência bruta e vil, foi elaborada uma língua de acordo com a ideia a ser passada no seriado que seria exibido na televisão. O linguista David J. Peterson, da Universidade da Califórnia, se baseou em cerca de quarenta palavras já escritas no livro *As crônicas de gelo e fogo*, do autor George R.R. Martin, para começar a desenvolver toda a língua Dothraki. Peterson partiu de um ponto de vista antropológico, histórico e cultural. Na língua a ser criada não existiria a palavra

“obrigado” ou qualquer uma que fizesse menção a esse significado uma vez que os guerreiros não tinham esse conceito formado. A ideia de uma língua exclusiva dos nômades fez imenso sucesso no local de filmagens, com equipe de produção e atores e logo David teve a incumbência de idealizar outras línguas para o seriado.

A partir de um punhado de palavras e algumas frases formadas, ele observou como era o comportamento da língua ali exemplificado. Ao perceber que eram consistentes, notou que os adjetivos vinham após os substantivos, preposições, objetos vinham após o verbo e associou as regras gramaticais então aplicadas, depois de feito isso ele trabalhou nas inflexões. Os verbos possuem conjugação no infinitivo, presente, passado e futuro. A partir do momento que os preceitos foram estabelecidos ele poderia começar a trabalhar no léxico, no esperado vocabulário.

Peterson teve em mente durante sua criação que o Dothraki deveria ser de fácil pronúncia e que pudesse ser memorizado pelos atores da série. A parte fonológica, os sons das palavras, tiveram inspiração e empréstimos de línguas como o árabe, com pronúncias glotais, no qual o ponto de articulação é a glote; e o espanhol, por suas consoantes dentais, o qual o ponto de articulação intervêm dos dentes incisivos superiores. O autor não elaborou sistema de escrita para o Dothraki e justificou por elementos sociais descritos nos livros que a língua é ágrafa.

Abaixo encontra-se um trecho do Dothraki, exemplificado em alfabeto latino para melhor compreensão:

Yeri ray esh osoon. Ki jini yeri akhezhi. Anha chiorikem Khali Vezhvena

“Vocês cometeram um erro. Um erro de que vão se arrepender. Eu sou a mulher do grande Khal.”

Como o Dothraki é uma língua ágrafa, não há representação ortográfica equivalente. Abaixo há um quadro do Alfabeto fonético internacional e os sons que a língua usa.

	Labial	Dental	Alveolar	Pós-alveolar	Velar	Uvular	Glotal
Plosiva		t [t]			k [k]	q [q]	
Plosiva sonora		d [d]			g [g]		
Africada				ch [tʃ]			
Africada sonora				j [dʒ]			
Fricativa surda	f [f]	th [θ]	s [s]	sh [ʃ]	kh [x]		h [h]
Fricativa sonora	v [v]		z [z]	zh [ʒ]			
Nasal	m [m]	n [n]					
Lateral		l [l]					
Vibrante			r [r]				
Vibrante simples			r [r]				
Semivogal	w [w]			y [j]			

Fig. 3

Ainda em Game of Thrones, o Alto Valiriano, criado pelo mesmo linguista, não tem muitas semelhanças com o Dothraki. O Alto Valiriano já nasceria como uma língua morta, já que seu povo havia sido dizimado por um conjunto de erupções vulcânicas que destruiu a cidade. Poucos personagens remanescentes desse povo fariam o uso da tal língua, mas ainda assim precisava ser criada pois a partir dela surgiriam outras vertentes do Valiriano.

Diferentemente do Dothraki, o Alto Valiriano não tinha quase nenhum material para partir de um ponto. David J. Peterson teve total liberdade para gerar toda a língua. Criou fonologia, uma extensa e rica gramática mas não criou um sistema de escrita, já que a ideia era de uma língua esmaecida e que se mantivera até ali apenas pela oralidade de seus poucos usuários. Algumas frases se tornaram célebres como *Valar Morghulis*, que significa Todos os homens devem morrer; e *Valar Dohaeris*, que significa Todos os homens devem servir. As vogais longas têm o dobro de tempo das vogais curtas, mas nas línguas derivadas as vogais longas e curtas quase não se diferenciavam mais. É uma língua flexionada, com caso, modo, aspecto, número, pessoa e gênero, e a ordem das palavras pode variar sem que haja alteração no sentido da oração.

Isto posto, pode ser observado que cada um dos linguistas, Zamenhof, Tolkien, Okrand, Frommer e Peterson, formulou um processo de criação próprio, porém seguindo os princípios linguísticos para que a língua artificial pudesse ser posta em prática e obtivesse êxito. No capítulo a seguir será esclarecido quais pontos são pertinentes para a criação de uma língua.

4. O surgimento de uma nova língua

Para construir um sistema de comunicação, um idioma novo, é necessário compreender como funciona uma língua e toda a sua complexidade.

A língua é um sistema complexo, com regras gramaticais e sociais. É o instrumento de comunicação de um grupo social distinto e é pela língua que há a interação entre membros desse coletivo no qual os falantes se expressam da forma que melhor se adequa ao momento com a finalidade de se relacionarem. Dentro desse grupo há um conjunto de palavras e uma convenção inerente comum a todos para que quando usado seja de compreensão geral. Assim, usa-se um código, a língua, que permite compor e transmitir uma mensagem à medida que um indivíduo queira se comunicar com outro.

Um idioma, que é uma língua característica de um grupo, este pode dizer muito sobre um grupo, é a percepção de unidade, sentido de identidade de um povo. A língua é um organismo vivo, é dinâmica, evolui, se diversifica ao longo do tempo de acordo com o uso e se molda a seus usuários.

As línguas artificiais mencionadas nesta pesquisa saíram do papel e atingiram a notoriedade pois seguiram o fluxo orgânico de uma língua natural e deste modo puderam ser executadas propriamente. Esse é um movimento que pode ser explorado pedagogicamente, assim como ser aplicado em uma metodologia que possibilite a criação e o surgimento de uma nova língua.

4.1. Arquitetura da língua

Ao analisar a teoria Gerativa, teoria disseminada pelo linguista Noam Chomsky nos anos 50, observa-se que um número infinito de frases pode ser criado a partir de um número finito de regras, desde que sejam respeitadas as regras que a teoria encarrega-se de explicar.

A gramática universal, GU, é o princípio comum a todas as línguas. A partir da GU, dados linguísticos são coletados e é gerada a gramática particular de cada indivíduo. As línguas compartilham princípios linguísticos como fonética, fonologia, morfologia, lexicologia, sintaxe, semântica, pragmática entre outras. Os princípios têm parâmetros diferentes para cada uma das línguas e isso permite comparar, descrever e explicar essa gramática. Assim sendo, o indivíduo nasce com a capacidade de operar os princípios universais por si, a gramática internalizada, não há necessidade de inserir esse conhecimento e ao ser exposto a uma determinada língua aprenderá as regras que regem esta para que possa executar de maneira regular. É por isso que quando se aprende uma segunda língua é natural confundir a ordem do sujeito em uma frase se este for diferente de sua língua materna, por exemplo, pois é sabido que há sujeito em quase todas as frases, o que é um exemplo de princípio; mas a posição deste na frase é instaurada pela gramática do idioma inserido, seja na língua materna, ou na qual se está aprendendo, no caso de segunda língua, o que é um exemplo de parâmetro. Partindo disso, da teoria gerativista, com a total explicação de como funciona uma língua, torna-se mais fácil observar, compreender, reproduzir ou até mesmo criar uma língua do início.

Para a criação dessas *conlangs* que se tornaram populares foram observados os princípios e parâmetros de uma língua natural e foram reproduzidos na mesma atuação para gerar a língua artificial. O uso das propriedades da linguagem, como a criatividade, permitiu usar esse conhecimento como uma forma de passatempo ou entretenimento.

Então é necessário atentar-se que há toda uma estrutura para que haja funcionalidade, não basta ter uma lista colossal de vocábulos inventados e decorar todos sem saber como empregá-los em uma ordem que possibilita sua compreensão.

4.2. Conlang, produto do ser humano

Os seres humanos já nascem com a capacidade de produzir, expandir e compreender as possíveis demonstrações de uma linguagem, como gestos, expressões, sons e imagens. A linguagem é uma faculdade cognitiva, que é a habilidade de processar variados estímulos recebidos externamente assimilando e convertendo em conhecimento, que permite que os seres humanos aprendam e utilizem os sistemas de comunicação. A linguagem existe em muitos âmbitos mas a linguagem humana é única quando comparada a outros meios de comunicação, como os dos animais.

Então, o que faz essa singularidade ocorrer é a capacidade que o ser humano tem de elaborar a partir de um conjunto finito de elementos, um conjunto infinito de enunciados, a chamada recursividade. Pode-se dizer que a aquisição e a utilização de sistemas complexos de comunicação são capacidades exclusivamente humanas. Assim sendo, nenhuma outra espécie seria capaz de inventar uma nova língua artificialmente, seja esta com qualquer finalidade. Sabendo que o indivíduo é capaz de fabricar e amplificar o conhecimento linguístico, pode-se dirigir e dispor um artifício com a finalidade de liberar essa criatividade ao elaborar uma nova língua, ou apenas partes destacadas. Essa pode ser uma técnica para motivar o círculo acadêmico a estender e ministrar aulas voltadas para esse assunto ainda escassamente explorado.

4.3. Obstáculos a serem superados pela língua artificial

Muitas línguas artificiais já foram criadas fora do ambiente fictício, como o famoso Esperanto, criado por Ludwik Zamenhof, idealizada como a língua da paz para unificar todos os falantes do mundo. Mas apesar do esforço de alguns em fazer com que se tornasse uma língua comum a todos os povos, não ganhou força para atuar. Estacou na superficialidade de significados, diferentes sotaques, discrepâncias culturais e ausência de falantes nativos.

O sentido, a compreensão da interlocução pode variar para cada pessoa, a clareza da explicação depende do vocabulário que é escolhido, a ordem usada, estilo pessoal e todas

essas condições podem causar algum problema na comunicação, tanto no emissor quanto no receptor, cada indivíduo pode interpretar de uma forma diferente, dependendo de sua bagagem cultural e histórica. Isso pode ser exemplificado a seguir: se alguém chamar um alemão de Schwein (porco) é uma grande ofensa, equivalente a canalha e/ou cafajeste, é um insulto à sua índole, questionamento de seu caráter; se um indivíduo chamar algum brasileiro de porco provavelmente seria algo relacionado a sua higiene, ou torcedor do time de futebol Palmeiras, já que o mascote é o suíno.

O cérebro humano é amplo, intenso e explicar o que seriam ideias usuais para alguns não é uma tarefa assim tão simples, advém de uma prática, do âmbito, de experiência individual. Em cada língua existem palavras com mais de um significado e o contexto no qual a palavra é usada pode propiciar a assimilação do nexos, quando não há referências para comparação, a emissão dessas palavras com mais de um significado pode ser dúbia. Às vezes o sujeito enfrenta dificuldades em se expressar na própria língua, os pensamentos são muito mais profundos e pode ser trabalhoso achar palavras que se encaixem com o que está em sua mente naquela circunstância. Por vezes o falante se repete tentando esclarecer o que mensagem quer passar, faz uso de sinônimos, descreve alguma situação já vivida, enumera exemplos para que o pensamento seja transmitido corretamente ou de um jeito que o ouvinte absorva a informação adequadamente. O objetivo da comunicação é entender e se fazer entender, desfazer algo que não tenha feito sentido, desfazer ambiguidade constantemente. Alguns contratempos como verbos irregulares, expressões idiomáticas, exceções às regras gramaticais podem dificultar o aprendizado de uma nova língua, mas quando não há nada disso o movimento mecânico fica evidente. É sabido que para se comunicar é necessário mais que palavras, signos e afins, o conceito é vasto. Se cada palavra expressasse apenas uma definição para tal, a demanda de vocábulos em qualquer língua seria altíssima, o que tornaria quase inviável aprender esse alto número de palavras de um léxico.

Há ainda a aquisição de uma nova língua, diferente da materna, o que pode ser muito custoso para quem está aprendendo. Quando há um novo processo para o aprendizado de uma nova língua, este realiza-se através de um treinamento específico, dedicação do sujeito interessado e pode apresentar resultados variáveis. Isto se opõe à aquisição da língua materna. Como já lemos anteriormente, o ser humano já nasce com predisposição à aquisição da linguagem e este processo é espontâneo, natural e uniforme quando se recebe estímulos ao ser inserido no ambiente, o ser humano vai falar sua primeira língua sem dificuldade.

Se aprender uma segunda língua é mais trabalhoso e nem sempre tem os mesmos efeitos da língua materna, imagina elaborar uma língua do zero, requer intenso esforço, sem ao menos ter ciência se essa será posta em prática ou não. Não obstante a gramática pode ser a parte mais dura e cansativa, abrange intenso pensamento e formulação para ser atribuído o uso, colocar em prática exige que todos os elos de uma longa cadeia se fechem com precisão. Programar as regras que orientarão essa língua já é uma tarefa complexa, no entanto o léxico carece de muito mais tempo investido. Há inúmeras possibilidades de tentar agregar novos vocábulos. Estudar caso a caso o que mais compensa e se encaixa com a trama programada, adicionar algo a uma palavra já existente ou fabricar do princípio. Desse modo, muitas vezes o léxico dessas línguas inventadas é limitado. Se há realmente a intenção de tecer um idioma inédito, esses pontos citados acima são apenas algumas barreiras a serem superadas na concepção desta nova língua, de uma *conlang*. O indivíduo que é encorajado a idealizar a língua artificial é conduzido por ideias, ponderações, pontos de vista para que este tenha independência para solucionar qualquer adversidade apresentada, o que torna a tarefa dinâmica.

Uma vez que fabricar uma língua inteira para uso no mundo real enfrenta uma série de desafios, para aplicação em sala de aula é exatamente esse ponto que pode ser explorado. Cada dilema encontrado possibilita a reflexão de como a língua se comporta, possibilita a compreensão de fenômenos e estimula a adesão de artifícios similares para a produção de línguas artificiais autorais para fins educacionais.

5. Relevância das *conlangs* no ensino

Segundo Aristóteles o indivíduo nasce sem qualquer conhecimento, o filósofo usou a metáfora da Tábula rasa para explicar o conceito, tal como uma folha em branco que vai ser preenchida à medida que adquire conhecimento ao receber estímulos externos. Nos dias de hoje, essa metáfora seria equivalente a ter um HD (hard drive, disco rígido) vazio e com o uso as informações são salvas e armazenadas para consulta sempre que houver necessidade.

Desde muito novo o indivíduo explora os elementos ao seu alcance dentro de sua esfera, usa todos os sentidos, a audição, a visão, o olfato, o paladar e o tato. Este sistema

sensorial é de extrema importância para o pequeno cientista analisar, pesquisar e computar todos esses dados coletados. Ocasionalmente é um trabalho cansativo pois muitas vezes é impedido de fazê-lo, por excesso de zelo na maioria das circunstâncias mas às vezes necessário para manter a integridade do pequeno explorador. Logo se depara com regras sociais, que também podem podar sua busca por conhecimento e com o passar do tempo vai se ajustando aos moldes para convívio em grupo. Cercado de regras que vão nortear sua vida, o indivíduo já não investiga, apura e faz considerações da mesma forma que antes. Quando começa a frequentar o ambiente escolar é ressaltado que o indivíduo deve continuar a seguir diretrizes, e no aprendizado da língua não é diferente.

O indivíduo é ensinado que para compreender e articular a própria língua materna requer o conhecimento e domínio da gramática normativa, aquela que prescreve as regras de uma língua, e que quando há falhas no cumprimento dessas normas o falante da língua não realiza bem tarefas simples como escrever ou não cometer desvios gramaticais na fala, como o velho estigma da não concordância verbal de número e pessoa entre elementos de uma mesma oração. No entanto, já sabemos que a gramática é mera convenção para organizar essas regras e não está relacionada com o desempenho de uma língua, um sistema complexo, que vai além de memorizar prescrições e acertar as respostas em uma prova para concluir o ano letivo com êxito. Quando o indivíduo não consegue absorver o conteúdo do modo esperado e esse não se sente mais motivado com a técnica de instrução convencional, isso pode causar uma frustração para quem está aprendendo e se faz necessário reciclar e renovar o programa educacional, acompanhando o processo evolutivo natural que ocorre com o tempo, visando sempre a melhor maneira para o indivíduo adquirir conhecimento e não apenas reproduzir.

Os professores de línguas podem e devem aproveitar esta conquista das línguas artificiais obtida no espaço audiovisual e levar para a sala de aula a fim de expor que esse assunto pode assessorar professores a introduzir novos conteúdos e diferentes atividades de linguística. A *conlang*, como pauta em classe, contribui para o aluno colocar em prática todo seu conhecimento sobre língua, estimula a percepção e reflexão sobre quais ações tomar perante cada exercício. Essa autonomia dos alunos, a qual suas decisões influenciam diretamente no resultado das atividades, pode ser de grande interesse pelo estudo da linguística.

O docente pode aproveitar as condições favoráveis de temas que sejam de admiração do aluno, como seriados de TV, filmes de cinema e livros de fantasia e ficção para proporcionar atividades nas quais o aluno possa observar e a partir de comparações de princípios e parâmetros de sua própria língua materna, elaborar uma língua artificial do início. O exercício pode promover a melhor compreensão de como a estrutura de uma língua funciona na prática, pode apontar que as regras não são o pilar desse sistema complexo e só despontarão posteriormente, conforme a necessidade de serem atribuídas a essa língua inventada exclusivamente. O uso dessa prática pode não ser tradicional, porém pode ser uma ponte para que outros tipos de estudo, conteúdo e docência, possam ser introduzidos em sala de aula já que há bastante interesse sobre o tema fora dela.

Para elaborar uma *conlang* é essencial que o indivíduo utilize a gramática internalizada, na qual as regras mentais dominadas pelo falante permitem que o indivíduo emita e receba informações, para saber o que funciona ou não funciona em sua língua, é um processo totalmente intuitivo. Consequentemente, a criação de uma língua artificial leva a refletir sobre padrões de uma língua, seja este de estrutura, significado ou qualquer outro. No momento que iniciam a tarefa desenvolvem métodos, avaliam hipóteses e solucionam eventuais problemas que apareçam pelo processo.

Testar possibilidades operacionais de uma língua permite que o aluno constate que o conjunto de regras, a gramática, apesar de importante, não é o que faz com que a língua exista. Efetuar desvios gramaticais não faz do falante um leigo em sua língua materna a ponto de não conseguir se comunicar, o que ocorre é o não domínio de inúmeras regras, que pode ser em decorrência de uma falha no ensino ou simplesmente o emprego no cotidiano, já que a língua se molda às necessidades de seus usuários.

Deste modo, o indivíduo começa a ponderar analiticamente a sua própria língua como nunca havia feito antes e expande seu ponto de vista sobre essa ciência.

5.1. O que pode ser feito e como pode ser feito

Uma das muitas possibilidades de usar uma *conlang* em sala de aula é analisar como essa se desenvolve em contraste a língua materna do indivíduo. Investigar e analisar o

comportamento em seus muitos níveis, como estrutura, um conjunto de regras que possibilita como serão as construções dessa língua; o campo semântico, quais significados serão atribuídos a essa linguagem; e o campo fonológico, como ocorrerá a produção e a organização do sistema sonoro.

Outra perspectiva é incentivar a buscar alguma área que atraia a atenção para o estudo e exercitar o emprego de pequenas alterações em produtos existentes e comparar com dados analisados anteriormente, gerando assim novos dados para fins de ensaio e pesquisa. Pode-se também requisitar que os indivíduos façam sua própria língua artificial desde seu início, utilizando os parâmetros que mais tem preferência e deixando de lado os parâmetros que menos apreciam das línguas que já conhecem e, desta forma, relacionar quais funcionam e quais não têm aproveitamento. O estímulo de produzir, experimentar e avaliar a própria língua auxilia na autonomia e no pensamento crítico do indivíduo, proporcionando que este seja capaz de elaborar soluções para percalços encontrados ao longo do percurso, seja este qual for, e tenha habilidade para pôr a língua apta para uso.

Esses métodos podem ser extensos e é possível que demande muito tempo de execução, pesquisa e análise, ainda assim podem ter uma formulação calculada e ajustada para cada fase do processo para que haja resultados satisfatórios. É uma oportunidade de expor ao indivíduo algo que foi efetuado em atividades desempenhadas por ele próprio na prática, em vez de ler em publicações e afins sobre o tema. Isso proporcionaria compreensão e aceitação de assuntos relacionados à linguística e assimilação do comportamento da língua criada ao analisar os próprios dados coletados.

De acordo com um artigo publicado em 2016 pelo linguista Nathan Sanders, da Swarthmore College, Pensilvânia, nos Estados Unidos, as *conlangs* contribuem para a linguística além do entretenimento. Sanders explica que não há limitações para a aplicação de várias estratégias para explorar a língua, seja esta humor, brincadeiras ou poesia e esses tipos de jogos de linguagem demonstraram de maneira efetiva que há um campo imenso para testar e analisar técnicas de ensino e aprendizagem em linguística.

A poesia pode ser o exemplo mais ilustre, e que pode ser perceptível logo ao lançar o olhar, como, por exemplo, ao posicionar as palavras da poesia para formar figuras ou objetos, com aspecto de árvore, coração ou um símbolo do infinito, que são chamados poemas visuais. Essas palavras e formas são estudadas e desempenham um papel importante para a poesia e para estudos em linguística.

Sanders (2016) aponta que a língua artificial, similarmente a poesia, é um jogo de linguagem. O linguista usa em sala de aula alguns conjuntos de dados e para cada um desses conjuntos é atribuído um fenômeno linguístico diferente. Contudo, ele ressalta que a coleta e análise desses dados não estará disponível imediatamente, os fenômenos encontrados podem esbarrar em irregularidades e até mesmo exceções, o que pode tornar a compreensão mais enigmática. Pode também deparar-se com limitações dos indivíduos, conhecimentos complementares que ainda não foram adquiridos e não há tempo hábil em um semestre para ensinar algumas teorias para depois aplicar outras teorias e esse é um dos obstáculos que ele enfrenta.

O que Sanders (2016) propõe é usar uma *conlang* e faz uso de uma linguagem preexistente e a partir dessa faz as adaptações necessárias. Os indivíduos examinam os dados fornecidos e com base no que é pedido constroem, modificam ou regularizam a língua artificial para que seja propícia ao uso. Ao implementar essa tarefa os indivíduos se concentram em algum fenômeno do seu interesse, deixando de lado estranhezas e complexidades irrelevantes para a tarefa a ser executada. Esse tipo de manipulação de dados, de maneira precisa e eficaz, não é o comportamento de uma língua orgânica e isso é salientado desde o início do curso para que o indivíduo possa evoluir na atividade e depois de concluído comparar com sua língua natural. Desta forma, incluir uma *conlang* com necessidade de moldagem em sala de aula faz com que a aceitação de algo novo, resultado de modificação, seja positivo.

Ademais, ao possibilitar a produção e análise dos dados construídos em sala de aula, faz com que os indivíduos confeccionem livremente suas próprias hipóteses e soluções, pois não há respostas de material já analisado. Ao se deparar com objeções, o indivíduo gera os dados básicos para análise através de suas habilidades e não haverá diagnósticos iguais pois cada indivíduo é único.

Sanders (2016) ainda menciona que nas aulas de linguística histórica abrange associações e elementos sobre como uma língua natural evolui e que dessa podem despontar novas línguas, com integrações, deslocamentos, combinações, permutas de estrutura, de gramática, de sentido e no que mais a língua seja capaz de se transformar. Essa atividade é sempre bem recebida pelos alunos e eles são incentivados a observar o passo a passo da evolução de uma determinada língua, mas têm a autonomia de analisar por eles mesmos, de

acordo com o conhecimento obtido ao longo do curso e compreender que mudanças ocorreram de maneira orgânica e quais transcorreram de uma intervenção do professor.

A tarefa consiste em observar e fazer pequenas alterações em um léxico, uma lista com cerca de sessenta palavras de uma *conlang*. Os alunos são distribuídos em dois grupos distintos, esses recebem orientações para executar uma pequena alteração fonética à lista de palavras, escrevendo o resultado em uma coluna ao lado da coluna original. Os alunos são livres para alterarem os sons que preferirem, apenas é reforçado para que sejam escolhidos sons conhecidos e capazes de serem reproduzidos. Em outro momento é pedido que sejam substituídas palavras inteiras, porém que estejam de acordo com a organização de sua própria língua materna, mantendo a estrutura fonológica existente, a fim de simular a substituição de vocabulário caso haja mudança no significado de alguma palavra e às vezes por palavras emprestadas, alteradas para se adapte à fonologia de sua língua, com a intenção de simular a substituição do vocabulário devido ao empréstimo e à nativização. Então, os grupos iniciais são divididos mais uma vez, ficando com o dobro de grupos agora e mais uma vez é pedido que mais algumas mudanças sejam feitas e assim segue sendo reproduzido até que cada aluno tenha o próprio conjunto sucessor originário da primeira lista de palavras cedidas. Logo após a lista ter passado por pequenas alterações de todos os alunos é requisitado que eles pronunciem tais palavras e depois debatam as mutações fonéticas que cada palavra sofreu. Os resultados são diversos, pode ocorrer lenição, no qual ocorre uma transformação de um som final oclusivo para uma forma mais fraca, ou até mesmo a exclusão total do som; também pode ocorrer o apagamento da vogal postônica não final das palavras proparoxítonas, fenômeno conhecido como síncope. A criatividade é estimulada desde que seja algo tangível e, deste modo, mimetize o progresso de uma língua natural.

Cada aluno pode observar como os mecanismos de um mesmo tronco linguístico podem progredir e alcançar diferenças radicais com apenas substituições fonéticas e desse jeito moldar suas ideias para que na conclusão da tarefa a língua seja do modo de sua preferência. Alguns pontos linguísticos podem parecer abstratos, de difícil compreensão para os alunos aceitarem somente por livros e documentação, mas ao apresentarem as atividades práticas e lúdicas as quais puderam produzir e analisar o resultado que surge diante de seus olhos, eles podem obter uma compreensão muito mais profunda da ciência por trás do exercício.

Sanders (2016) afirma que esta atividade é a de que os alunos mais gostam em sala de aula e recebe comentários positivos sobre o trabalho desenvolvido durante algumas aulas e que até mesmo replicaram fora do ambiente apenas para diversão. O linguista ainda revela que gostaria de ter usado esta ferramenta mais cedo em sala de aula pois acredita que é o seu material pedagógico com maior êxito.

Há a possibilidade de aplicar outras versões dessa tarefa, como uma mudança semântica em vez de mudança fonética, fica a critério do professor propor e orientar, basta apenas direcionar o tema para que desenvolvam a habilidade proposta.

O referido linguista, em um determinado momento, experimentou também oferecer um curso integral para construir uma *conlang* em sala de aula. Foi observado que cada aluno foi capaz de conceber a própria língua artificial durante o semestre inteiro.

A proposta do curso oferecido era a utilização da tipologia linguística, que estuda as línguas em um modo transversal e as classifica não como derivadas de um ancestral comum mas baseado na pertinência a um tipo estrutural comum. Alguns padrões tipológicos foram explorados e os alunos fizeram as alterações de acordo com dados analisados de línguas naturais, para que suas línguas fossem verossímeis e mais próximas ao natural possível.

Em grande parte do curso é esboçado um cronograma para que as leituras complementares sejam discutidas entre todos os integrantes. Outra parte do curso é atribuída à escrita criativa e os alunos apresentam atualizações constantes para toda a classe, e exibem a condição em que se encontra a sua *conlang*, expondo estratégias e considerações que os levaram até ali. As atualizações são acompanhadas de discussões para que todos os alunos interajam e para que quem está apresentando tenha uma resposta sobre o que já foi feito.

Segundo Sanders (2016), esse curso também é popular e alguns alunos seguiram carreira acadêmica em linguística após terem frequentado essa aula. O linguista reconhece que essa estratégia é apenas uma das muitas possibilidades de explorar uma língua inventada em classe. Grande parte dos alunos do curso de linguística tem o interesse na matéria desde cedo, como o uso em brincadeiras infantis de repetir sempre as mesmas vogais na palavra, criar códigos diferentes para se comunicar com os amigos sem que os adultos saibam sobre o que estão falando, e executam isso sem uma instrução em linguística. Reencontrar no ambiente acadêmico algo que despertava afeição há tempos emerge oportunidade de examinar, agora com mais conhecimento específico, a linguística como ciência.

Para Sanders (2016) defende que há uma notável demanda por um curso que explore essa perspectiva e ainda enfatiza que cabe aos linguistas suprir essa carência e aproveitar as *conlangs* como um artefato de grande proveito dentro de sala de aula.

6. Conclusões finais

Desde que o homem começa a refletir sobre sua língua e a língua de outros homens, há o interesse no conhecimento sobre linguagem. Logo viria o interesse em gerar uma nova língua, cada uma com um propósito e suas complexidades. Os diferentes objetivos de cada uma das eras de criação das línguas inventadas dizem muito sobre elas e explica o porquê da aceitação e não aceitação dessas.

Se hoje podemos enxergar uma língua artificial como triunfante, nem sempre foi assim. Foram centenas de tentativas de criar uma língua do zero ao longo dos séculos. Como já dito antes, o esforço é enorme por trás da completude que é atrelada ao sistema complexo de uma língua, como sintaxe, léxico, fonética e fonologia e toda uma arquitetura abrangida no assunto. São estudos, trabalhos de anos, de pensamento e tempo empregado em uma obra que não teria a convicção de utilização.

Ao longo da pesquisa para este trabalho foi observado que as línguas inventadas que teriam o propósito de "consertar" uma língua natural e seus supostos defeitos, jamais prevaleceriam visto que uma língua em uso pela sua comunidade não tem necessidades de reparos e os ajustes ocorrem organicamente, sem ao menos a percepção de seus falantes, pois o uso designa como a língua se molda aos seus usuários. Por outro lado, alguns inventores queriam a cura para Babel, o mito que relata como todas as línguas do mundo foram concebidas, mas a cultura típica agia de forma diferente sobre cada povo e não pôde simplesmente se desvencilhar. Desta maneira, não há como separar a língua falada por um grupo social e a cultura associada a isso dentro do âmbito do falante. Esse aspecto torna o ponto de vista, percepção de tempo e comportamento alguns exemplos da razão pela qual a língua universal não poderia imperar.

O Esperanto contribuiu de maneira que foi a primeira das línguas artificiais a atentar-se que a cinesia de uma língua natural poderia ser a solução dos contratempos atados

às outras tentativas de conceber uma nova língua. O responsável pelo ímpeto das *conlangs* como conhecemos hoje é J. R.R. Tolkien. O autor desbravou essa trajetória para os demais autores que inseriram línguas artificiais em suas obras de ficção. Tolkien pode não ter sido o primeiro a fazer isso, contudo, foi quem se destacou já que nenhuma das obras anteriores tinha o mesmo nível de complexidade, eram algumas frases, palavras soltas ou apenas ideias apresentadas porém não desenvolvidas. Seu conhecimento linguístico possibilitou a elaboração de suas línguas com suntuosidade e, em seguida, houve a necessidade de fabricar histórias para que pudesse exibir todas as suas criações e, desta forma, associar duas paixões, inventar línguas e escrever as narrativas no gênero fantasia, as quais ele sempre considerou formas de arte. A profundidade e o realismo bem próximo de uma língua natural facilitou a aproximação entre o público e o sucesso das *conlangs* foi imediato. Se Tolkien desbravou um novo trajeto para as línguas no mundo da fantasia e ficção, o Klingon iniciou uma nova era na esfera audiovisual, apresentando as línguas inventadas para seus enredos nos filmes e séries de televisão. O Klingon, a língua desenvolvida por Marc Okrand, apesar de pertencer a uma época de difícil difusão, obteve muito sucesso dentro de um universo próprio. A grandeza dessa língua artificial é algo magnífico e mostra que a linguística pode ser explorada para fins educativos e de entretenimento de inúmeras maneiras, como a tradução do inglês para o Klingon de uma peça de Shakespeare na íntegra. Hamlet pode ser encontrada e lida na *internet*.

Muitas línguas artificiais depois foi a vez do Dothraki, de David Peterson, complementar essa marcha ao triunfo das *conlangs*. A superprodução do seriado, enredo curioso e intrigante, reveses, muitos personagens e muitas possibilidades de ouvir uma língua nunca ouvida antes resultou em interesse imediato dos adeptos, que estavam dispostos a aprender tais línguas o quanto antes para poder reproduzi-las. Na era da *internet*, o acesso a esse conhecimento estava a um clique de distância e isso impulsionou o desejo ávido por cada vez mais informação. Os cursos de idiomas *on-line* que antes ensinavam línguas como inglês, francês e espanhol a partir dali ofereceriam também as línguas mais populares de GoT. David teve seu trabalho reconhecido e se tornou figura ilustre, requisitado por revistas, *sites*, convenções, entrevistas, *podcasts*, que consistem em arquivos de áudio digital transmitido pela *internet*, e através dessa exposição mostrou um pouco de como elaborou e desenvolveu seu feito, disseminando as muitas possibilidades da linguística.

A propagação dessas línguas inventadas impulsionou o interesse do público atraído por seus enredos favoritos, mas aprendem e usam o idioma como se fosse uma segunda língua e estão engajados intelectualmente na estimulação da linguagem como fonte de instrução. Os usuários trazem o material assimilado para seu cotidiano, aplicando em diversos contextos como convites de casamento, discurso de formatura e até mesmo declaração de amor gravadas em joias. A notoriedade desse interesse deve ser aproveitado para uso dentro de sala de aula, uma vez que utilizam a estrutura e o fluxo de uma língua natural. O processo criativo aumenta a tolerância a erros, o que a metodologia do ensino tradicional não permite; combate o preconceito linguístico, pois desvios gramaticais e variações linguísticas se tornam objetos de estudo.

Aproveitar esse sucesso e aceitação das línguas artificiais é essencial para que sejam consideradas maneiras de introduzir as línguas inventadas nos conteúdos para a sala de aula. Esse processo contribui para que o corpo discente participe dinamicamente do desenvolvimento e da análise de dados confeccionados a partir de uma *conlang*, assim, observem os possíveis fenômenos linguísticos que possam surgir, se concentrem e se dediquem ao produto de seu próprio experimento, o que torna a complexidade do tema uma atividade prática e relevante. A produção e coleta dos dados pode ser estipulada pela relevância do tópico abordado em sala de aula, cabe ao professor aplicar tarefas específicas sobre o assunto a ser estudado, a qual campo da linguística aplica-se e em qual momento do curso isso deve ocorrer, ou se seria um curso inteiro exclusivo sobre a temática, o que pode levar mais tempo uma vez que será necessário que os alunos aprendam toda a estrutura desde o início até a *conlang* estar concebida. A experiência de construir a partir de elementos de uma língua inventada desperta fascínio uma vez que não foca somente na teoria. O tempo também tem influência na absorção, o aluno que faz o curso inteiro tem uma percepção mais abrangente do que um aluno que tem apenas algumas aulas sobre o tema.

A apresentação do tópico a partir do qual o aluno possa elaborar uma pequena parte de uma língua artificial é o início de uma demonstração da capacidade do indivíduo em assimilar de muitos jeitos diferentes a linguística pela linguística. O envolvimento com conteúdo, ao produzir seu próprio resultado causa uma percepção diferente, aciona o intelecto de um modo distinto ao qual transcorre quando há somente análise de dados já existentes. Para ambos os lados, tanto corpo discente quanto corpo docente, é válida a experimentação para desenvolvimento da linguística como ciência, preparando caminho para outras possibilidades

de diferentes valores práticos em sala de aula. A proposta de executar tal tarefa surte efeitos como pesquisa para a própria invenção e seus possíveis percalços, buscando soluções por si só e não respostas prontas de materiais já analisados.

As línguas artificiais que manifestaram-se e ganharam notoriedade pelo meio audiovisual, como cinema e séries, geram grande interesse pelo assunto. Cada um que percorreu esse caminho foi de grande importância, como Zamenhof, Tolkien, Okrand e Peterson, pois fizeram com que a *conlang* se tornasse popular seguindo o fluxo natural de uma língua para dar vida a personagens e histórias. Esse universo é vasto e conta com uma quantidade colossal de fãs que impulsionam o consumo dessas línguas inventadas. Alguns desses fãs já conhecem a linguística e se interessam pelo tema de maneira mais profunda, outros estudam essas línguas sem ao menos perceber que estão envolvidos na matéria. A criatividade e a paixão movem essas pessoas, então, pode-se aproveitar esse entusiasmo para incorporar à sala de aula o ensino e desenvolvimento da língua artificial, pois a prática de incluir esse método concede um novo ponto de vista sobre como a linguística realmente funciona. Saber que a gramática é uma convenção e ao desempenhar a tarefa testemunhar que a língua se expressa de maneira clara como se desenvolve naturalmente, permite que os alunos criem uma tolerância a desvios, o que às vezes a sala de aula não consente. No exercício de *conlang* é válido experimentar sempre até chegar a um efeito eficaz para que seja funcional, desta forma há sempre uma tentativa para fazer com que tenha êxito. O aprendizado ocorre por meio natural e a tolerância com o que era considerado erro aumenta, há respeito para o uso linguístico de termos que não são comuns para um usuário ou outro, é considerado toda variedade como um modo particular, uma expressão do seu idioma, do seu dialeto, algo cultural.

Portanto, as línguas artificiais além de serem algo de grande importância para o público fã de fantasia e ficção científica, têm a possibilidade de ser um instrumento pedagógico de enorme relevância acadêmica. Desempenhar atividades as quais os alunos tenham autonomia para criar e desenvolver as *conlangs* pode ser assumida como prática no curso de linguística e demonstrar que vai além da arte, mais do que entretenimento, algo que compreende todo o funcionamento e a concepção de uma língua. As línguas artificiais possibilitam uma experiência tangível para ser uma excelente ferramenta no ensino de linguística.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

CHOMSKY, Noam. *Linguagem e mente*. São Paulo: Editora Unesp, 2009. 344 p. Terceira edição.

CHOMSKY, Noam. *Knowledge of Language: Its Nature, Origins, and Use*. Westport: Praeger, 1986. 314 p.

CHOMSKY, Noam. *Arquitetura da linguagem*. São Paulo: EDUSC, 2008. 105 p.

KENEDY, Eduardo. *Curso básico de linguística gerativa*. São Paulo: Editora Contexto, 2013. 304 p. 1ª edição.

MURANO, Edgard. *A língua de Avatar*. Língua Portuguesa. Tocantins, Ano 4, n 53, p. 16 - 17, mar. 2010. Disponível em: www.revistalingua.com.br

OKRAND, Marc. *The Star Trek: The Klingon dictionary*. Nova Iorque: Pocket Books, 1992. 191 p.

OKRAND, Marc. *Klingon for the galactic traveler*. Nova Iorque: Star Trek ed. Edição original, 1997. 272 p.

OKRENT, Arika. *In the land of invented languages: Adventures in linguistic creativity, madness, and genius*. Crowfordsville. Random house. Primeira edição, 2010. 352 p.

PETERSON, David J. *Living language Dothraki: A conversational language course based on the hit original HBO series Game of Thrones*. New York: Living Language, 2014. 128 p.

PETERSON, David J. *The art of language invention: From Horse-Lords to Dark Elves, the words behind world-building*. Nova Iorque: Penguin Books, 2015. 336 p.

ROSENFELDER, Mark. *The syntax construction kit*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2018. 342 p.

SANDERS, Nathan. *Teaching linguistics: Constructed languages in the classroom*. Language, volume 92. Número 3, 2016. 13 p. e204.

TOLKIEN, J. R. R. *The letters of J. R. R. Tolkien*. Editado por Humphrey Carpenter e Christopher Tolkien. Boston: Houghton Mifflin, 2000. 480 p. 1ª edição.

SITES:

APRENDA ESPERANTO. esperanto.net. 2020. Disponível em:
<https://esperanto.net/pt/aprenda-esperanto/>

LEARN NA VI. <https://learnnavi.org/> 2021. Disponível em: <https://learnnavi.org/>

LEARN KLINGON. www.kli.org. 2021. Disponível em: <https://www.kli.org/>

DOTHRAKI 101. www.makinggameofthrones.com. 2020. Disponível em:
<https://www.makinggameofthrones.com/production-diary/2014/11/24/dotraki-101-learn-and-pronounce-common-expressions>

NOVE IDIOMAS FICTÍCIOS. super.abril.com.br. 2021. Disponível em:
<https://super.abril.com.br/blog/cultura/9-idiomas-ficticios-que-voce-pode-aprender/>

APRENDENDO ÉLFICO. www.elfico.com.br. 2021. Disponível em:
<https://www.elfico.com.br/como-eu-faco-para-aprender-elfico/>