Interlinguistische Informationen

Mitteilungsblatt der Gesellschaft für Interlinguistik e.V.

Beiheft 9 Berlin, November 2003 ISSN 1432-3567

Plansprachen und elektronische Medien

Beiträge der 12. Jahrestagung der Gesellschaft für Interlinguistik e.V., 6.-8. Dezember 2002 in Berlin

Redaktion: Detlev Blanke

Berlin
2003

Die GIL konzentriert ihre wissenschaftliche Arbeit vor allem auf Probleme
der *internationalen sprachlichen Kommunikation*,
der *Plansprachenwissenschaft* und
der *Esperantologie*.

Die Gesellschaft gibt das Bulletin „Interlinguistische Informationen" (ISSN 1430-2888) heraus und informiert darin über die international und in Deutschland wichtigsten interlinguistischen/esperantologischen Aktivitäten und Neuerscheinungen.

Im Rahmen ihrer Jahreshauptversammlungen führt sie Fachveranstaltungen zu interlinguistischen Problemen durch und veröffentlicht die Akten und andere Materialien.

Vorstand der GIL

1. Vorsitzender:	Dr. sc. Detlev Blanke
2. Vorsitzende:	Dr. habil. Sabine Fiedler
Schatzmeister:	Dipl.-Ing. Horst Jasmann
Mitglied:	Dr. Werner Bormann
Mitglied:	Prof. Dr. Ronald Lötzsch

Berlin 2003
Herausgegeben von der Gesellschaft für Interlinguistik e.V. (GIL)
Otto-Nagel-Str. 110, DE-12683 Berlin
Tel.: +49-30-54 12 633, Fax : +49-30-54 56 742
dblanke.gil@snafu.de
www.interlinguistik-gil.de
© bei den Autoren der Beiträge
ISSN: 1432-3567

Plansprachen
und
elektronische Medien

Beiträge der 12. Jahrestagung der Gesellschaft für Interlinguistik e.V., 6.-8. Dezember 2002 in Berlin

Redaktion: Detlev Blanke

Berlin
2003

Inhalt

Detlev Blanke Vorbemerkung 7

Věra Barandovská-Frank
Archiv- und Werkstattseiten für Plansprachen im Internetz 9

Cornelia Mannewitz Science-Fiction-Sprachen im Internet 40

Sabine Fiedler Merkmale computervermittelter Kommunikation – dargestellt am Beispiel einer Comic-Fan-Gemeinschaft 54

Bernhard Pabst EBEA: Retrobibliographierung nichtmonographischer Literatur zum Esperanto 64

Ilona Koutny Lexikographie und die Bedeutung eines Esperanto-Korpus 77

Karl-Hermann Simon, Horst Weckwerth, Klaus-Peter Weidner
Das Lexicon silvestre als CD 98

Sven Siegmund Die Tengwar – ein alternatives Schriftsystem 102

Rudolf-Josef Fischer Sexusneutrale und sexusindizierende Bezeichnungen für Lebewesen 110

Klaus Schubert Plansprachen und internationale Fachkommunikation 150

Claus Günkel Sprachkybernetische Axiomatisierung und Berechnung von Lernerfolg 162

Andreas Künzli Schwyzer, Debrunner, Funke & Co: Der Beitrag von Schweizer Linguisten zur Plansprachendiskussion 165

Autoren der Beiträge 198

Inhalt der Beihefte 1 – 10 199

Vorbemerkung

Das vorliegende Beiheft zu den "Interlinguistischen Informationen" enthält Texte, auf denen die Vorträge der 12. Tagung der GIL beruhten.
Es ist, was die Tagung betrifft, leider nicht vollständig. Die Texte der interessanten Vorträge "Kooperation im Internet zur Erarbeitung eines Wörterbuches" sowie "Das Internet – Schrottplatz und Goldmine für (Sprach-)Wissenschaftler" erreichten den Redakteur nicht bis zum erforderlichen allerletzten Termin.

Zum anderen enthält das Heft auch Beiträge, die nicht unbedingt zum Rahmenthema passen. Das kann kritisiert werden, ist aber nach meiner Auffassung kein Nachteil.
Es ist üblich, daß Fachtagungen einem Rahmenthema gewidmet sind. Und es ist ebenfalls verbreitet, daß auch Beiträge zu Themen außerhalb dieses Rahmens angeboten werden. Statt von "Rahmenthema" könnte man vielleicht auch von "Schwerpunktthema" sprechen.
Die GIL ist flexibel.
In seltenen Fällen, wenn es der Umfang erlaubt, können auch Beiträge aufgenommen werden, die nicht auf die Tagung zurückgehen. Das ist in diesem Heft der Fall und erklärt den Umfang des Heftes, der mit 200 Seiten über dem Durchschnitt liegt.

Das Tagungsthema konnte nur einige Aspekte der Bedeutug der elektronischen Medien für die Interlinguistik behandeln. Das Thema wird uns ständig begleiten.
Bereits jetzt wird deutlich, daß für viele Amateure und sprachlich Interessierte die Hemmschwelle sehr niedrig ist, etwas (häufig Unausgereiftes) ins Internet zu stellen. Nur ein beschränkter Teil des dort zu findenden Materials ist folglich wissenschaftlich relevant, das zeigen einige Beiträge in diesem Heft sehr deutlich. Es gilt also, die Spreu vom Weizen zu scheiden.
Auf der anderen Seite zeigen aber auch einige Beiträge, daß ohne die Auswertung und Nutzung der neuen elektronischen Medien – insbesondere des Internet – auf manchen Gebieten auf die Dauer keine ernsthafte wissenschaftliche Arbeit mehr geleistet werden kann, insbesondere dann nicht, wenn man mit der internationalen Entwicklung Schritt halten will.

Noch ein Wort zu den Tagungen selbst. Es wäre ein großer Irrtum anzunehmen, daß die veröffentlichten Akten einen ausreichenden Einblick in den fachlichen Ertrag der Tagungen unserer Gesellschaft ermöglichen. Manche Kolleginnen und Kollegen scheinen dieser Ansicht zu sein. Die persönliche Teilnahme ist jedoch von großem Wert. Nicht nur die Diskussionen

zu den einzelnen Beiträgen nach den Vorträgen und während der Pausen, sondern vor allem auch die persönlichen Kontakte sind von großer Bedeutung. So mancher wichtige Akzent wird gesetzt, manche Erkenntnis ausgetauscht und manches Projekt "angedacht".

Zur Redaktion der Beiträge.
Sie ist oft schwierig. Das machte mir auch die Arbeit an diesem Heft wieder sehr bewußt. Der Beiträger[1] denkt vermutlich selten an seinen Redakteur. Es erheben sich nämlich eine Reihe von Fragen:
Soll man den Umfang der Beiträge begrenzen? Manche sind wahrhaftig geradezu ungewöhnlich umfangreich – aber eben auch interessant und materialreich, also wertvoll.
Oder inwieweit kann man die bekannten redaktionellen Richtlinien durchsetzen? Wollte man das, so wäre das mit einem unverhältnismäßig hohen Bearbeitungsaufwand verbunden.
Manche Beiträge weisen eine geringere, andere eine feinere Gliederung auf. Vorangestellte Gliederungen wurden dann übernommen, wenn der Autor sie angeboten hat.
Überläßt man dem Autor die Gestaltung seines Beitrags völlig und akzeptiert stillschweigend seine Formatierungskünste? Eine erhebliche Heterogenität der Materialien wäre die Folge. Ich habe versucht, einen Mittelweg zu gehen und bin mir nicht sicher, ob mir das immer gelungen ist. Die orthographischen (orthografischen) Vorlieben der Autoren wurden gewahrt.
Ich möchte in diesem Zusammenhang auch erwähnen, daß ich kein Computerexperte bin.

Wie bisher, wird auch das vorliegende Beiheft sicherlich redaktionelle Mängel aufweisen, die natürlich ich alleine zu verantworten habe.
Ich hoffe aber trotzdem, daß auch dieses Heft interessierte Leser finden wird.

Berlin, November 2003

Detlev Blanke
(1. Vors. Der GIL)

[1] Hier „sexusneutral" im Sinne des Beitrags von Rudolf Fischer in diesem Haft. Ich bitte um Nachsicht, wenn ich nicht immer „ -er und -in(nen)" schreibe...

Cornelia Mannewitz

Science-Fiction-Sprachen im Internet

Das Internet ist ein wichtiges Medium für Spracherfindungen. Der vorliegende Beitrag widmet sich allerdings nicht den von der Linguistik bereits gern beforschten Sprachveränderungen im Internet (Abbreviaturen, Ausweitung des Funktionsbereichs von Interjektionen, Einführung nichtverbaler Zeichen und andere Phänomene der Chat- oder der SMS-Kommunikation u.ä.), sondern Projekten ganzer (im Entwurf mehr oder weniger kompletter) Systeme, die als Sprachen gedacht sind. Der Beitrag versucht eine Einschätzung typischer über das Internet verbreiteter Sprachprojekte außerhalb der bekannten Plansprachen (Esperanto, Interlingua, Lojban u.a.) hinsichtlich

- ihrer Zielsetzung („intellektuelle Spielereien" vs. anwendungsbezogene Systeme),
- der Motivation ihrer Autoren, ihres linguistischen Hintergrunds,
- der Methodologie des Spracherfindens im Science-Fiction-Bereich

und, entsprechend dem Medium,

- ihrer Internettypizität, u.a. des Grades ihrer Interaktivität.

Die in Rede stehenden Sprachen werden am häufigsten als *constructed languages* oder *conlangs* bezeichnet, aber auch als *invented languages* oder *model languages*; der letzte Terminus stammt von Jeffrey Henning (http://www.langmaker.com) und weist auf das Programm dieses Spracherfindungensammlers und -initiators hin, auch mit nicht voll ausgearbeiteten Sprachprojekten, eben nur Modellen, umzugehen und sie zu diskutieren.

Die Englischsprachigkeit in den Termini weist außer auf den Zug der Zeit, vor allem auf die Englischsprachigkeit der Projekte und ihrer Autoren, hin:
Mit nur sehr wenigen Ausnahmen werden die Projekte in englisch veröffentlicht und ist die Muttersprache der Autoren Englisch. Technischer Grund dafür ist vermutlich die einfache und kostengünstige Handhabbarkeit des Internets für amerikanische Computernutzer, kultureller Grund das verständliche Streben nach weltweitem Rezipiertwerden (auch die wenigen nicht englisch präsentierten Projekte bieten in der Regel auch eine englische Version ihrer Website an). Es muß aber auch erwähnt werden, daß umfassende Listen von Spracherfindungen im Internet unter „conlang" auch die traditionellen Plansprachen wie Volapük, Esperanto, Ido, Occidental-Interlingue und Interlingua führen und Links zu Seiten beinhalten, auf denen diese

Sprachen von verschiedenen Organisationen präsentiert bzw. repräsentiert werden; in diesen Fällen handelt es sich natürlich nirgendwo um internettypische Sprachprojekte.

Zu den Sprachprojekten im Internet gelangt man meist über Links von solchen schon erwähnten Listen, die von verschiedenen Autoren ebenfalls im Internet unterhalten werden.

Die am besten geführte Liste ist „Some Internet resources relating to constructed languages" (http://www.sys.uea.ac.uk/~jrk/conlang.html) von Dr. Richard Kennaway, einem Spezialisten für Computergraphik und Visualisierung an einer Hochschule in Norwich (Großbritannien). Sie verzeichnet 296 im Internet vorhandene Sprachprojekte. Darunter sind allerdings auch solche, die nicht nur im Internet, sondern primär in anderen Medien, vor allem in Büchern, existieren und hier nur durch eine Webseite repräsentiert sind, zum Beispiel Star-Trek-Sprachen, die Sprachen von J.R.R. Tolkien und Spracherfindungen in der Belletristik oder in Filmen, wie etwa
Láadan von Suzette Haden Elgin (eine Sprache zum Ausdruck weiblicher Weltsicht, die die Autorin bereits in fünf Romanen verarbeitet hat)
(http://www.sfwa.org/members/elgin/Laadan.html),
Atlantisch aus dem Disney-Film „Atlantis - The Lost Empire" (2001) von dem Klingonisch-Schöpfer Marc Okrand (http://www.langmaker.com/atlanteanmetahistory.htm)
und andere.
14 dieser Projekte scheinen als Welthilfssprachen im klassischen Sinne konzipiert zu sein, unter ihnen *Dutton Speedwords* von Reginald G. Dutton (ein Stenographiesystem aus den 30er Jahren) (http://www.sys.uea.ac.uk/~jrk/conlang.dir/SpeedwordsBackground.html), *Earth Language* von Yoshiko McFarland (eine ideographische Sprache mit 89 Grundzeichen) (http://earthlanguage.org/), *aUI- The Language of Space* von John Weilgart (eine an die Tradition der philosophischen Sprachen anknüpfende a-priori-Sprache, bereits in den 50er Jahren entwickelt) (http://www.languageofspace.org/), und *Frater2* von Paul Bartlett (eine Weiterentwicklung des bekannten Projekts Frater (1957) von Pham Xuan Thai (s. bei Blanke 1985,157; Duličenko 1990,296-297)) (http://www.smart.net/~bartlett/frater2.html).

53 dieser 296 Projekte bezeichne ich auf der Grundlage ihrer Kurzbeschreibungen von Richard Kennaway als *Science-Fiction-Sprachen*. *Science Fiction* definiere ich an dieser Stelle als *Prognosen von Entwicklungen in der Wirklichkeit, die auf der Grundlage und anstelle wissenschaftlicher Aussagen getroffen werden*, und hoffe, damit eine hinreichend klare Abgrenzung von *Fantasy* zu vollziehen. Trotzdem ist die Grenzziehung zwischen

Science-Fiction-Welten und Fantasy-Welten und den Sprachen, die jeweils in ihnen funktionieren sollen, mitunter schwierig und von manchem Autor wohl auch gar nicht beabsichtigt.

Ein in mehrfacher Hinsicht signifikantes Beispiel für eine Spracherfindung im Internet, das auch gleich die obengenannten Klassifizierungskriterien verifiziert, ist *Brithenig* von Andrew Smith. Der erste Text in dieser Sprache, dem der Besucher der Seite begegnet (http://hobbit.griffler.co.nz/text.html), beginnt folgendermaßen:

„Agur ill mun inteir afew yn llinghedig e yn cant comyn. Sig ill pobl sumodefant di'll llewent, ys ligarent yn lluin in Senar e llâ si ysteblirent. Ys ddisirent a sew alltr, 'Gwath, gwan a ffager yn fric e gogher llo hinteirfent.' Ys hýsafant llo fric in ill llog di'll pedr, e yn aerell per ill kelchin. Affos ys ddisirent, 'Gwath, gwan a eddiffigar yn giwdad per nu, cun yn tyr ke dang a llo chel, ke nu ffagen yn nôn per nu e sun ysparied rhen syrs feig lla der inteir.'"

Das entspricht diesem englischen Text:

„Now the whole world had one language and a common speech. As the people moved from the east, they found a plain in Sennar and there established themselves. They said to each other, 'Come, let us make bricks and cook them thoroughly.' They used bricks for stone, and clay for mortar. Then they said, 'Come, let us build a city for ourselves, with a tower that touches the heavens, that we make a name for ourselves and are not scattered over the face of the entire land.'"

Signifikant ist dieses Beispiel in folgendem:

1) Die Sprache dieses Textes ist laut Deklaration ihres Autors diejenige, die entstanden wäre, wenn es nach der römischen Eroberung eine nennenswerte römische Besiedlung der britischen Inseln gegeben und Latein sich mit dem dort ansässigen Keltischen vermischt hätte. Einen solchen hypothetischen Sprachzustand zu schaffen und dabei Kenntnisse über Lautwechsel etc. anzuwenden, ist eines der typischen Anliegen von Sprachenautoren im Internet. Kulturtheoretisch gesehen liegt hier das science-fiction-typische Motiv des alternativen Geschichtsverlaufs vor.

2) Der Inhalt des Textes, die biblische Geschichte vom Turmbau zu Babel, ist leicht zu erkennen. Dass ein „Babeltext" in *Brithenig* vorliegt, ist aber auch ein Qualitätsmerkmal. Jeffrey Henning, einer der Sammler und Organisatoren von Spracherfindungen im Internet, registriert Spracherfindungen nach vorgegebenem Muster und fragt dabei obligatorisch, ob der Autor in seiner Sprache einen „Babel text" hat. Babel als Symbol für die Diversifizierung der Sprachen erscheint gut gewählt, da Spracherfinder ja weitere Sprachen schaffen, gleichzeitig aber oft auch die Sehnsucht nach der fiktiven gemeinsamen Ursprache vor dem Turmbau mit sich herumtragen, die ebenfalls mit Hilfe erfundener Sprachen gestillt werden soll.
Durch das Vorhandensein eines solchen Textes beweist der Autor natürlich auch den Grad des Ausgearbeitetseins seiner Sprache und gehört damit schon zur „besseren Gesellschaft" der Spracherfinder im Internet. Nebenbei ist das Übersetzen religiöser Texte seit jeher für Spracherfindungen üblich: zu den häufigsten in erfundene (auch die klassischen Plansprachen) Sprachen übersetzten Texten gehört das Vaterunser.

3) *Brithenig* hat einen Nachfolger gefunden, der sein Prinzip mit anderem Material durchführt: *Breathanach* von Geoff Eddy (http://www.cix.co.uk/~morven/lang/breath.html); solche Beispiele sind im Netz allerdings noch selten.

Zielsetzung („intellektuelle Spielereien" vs. anwendungsbezogene Systeme)

Nicht immer sind die Spracherfindungen so komplex und systematisch. Einige beziehen sich nur auf eine Systemebene. Besonders häufig ist es die Ebene der Grafik. Zu solchen Projekten gehört *Fjinnjikulla* von Tommaso Donnarumma (http://www.glossopoiesis.net/Fjinnjikulla/). Der Autor hat einen Algorithmus entwickelt, nach dem man durch Austausch bestimmter Buchstabenkombinationen jeden italienischen Text in einen finnisch aussehenden Text umwandeln kann bzw. in einen, der, wie der Autor selbst sagt, „what I once thought the Finnish language would look like" („wie ich einmal dachte, daß die finnische Sprache aussehe"). So entspricht beipielsweise einem interkonsonantischen „u" in einem italienischen Wort in *Fjinnjikulla* die Buchstabenverbindung „yy" und einem intervokalischen „u" die Buchstabenverbindung „ukko".
Die ersten Verse der Ilias nach der italienischen Übersetzung von Rosa Calzecchi Onesti lauten in Fjinnjukulla folgendermaßen:
„Kaenutuvo, ulla uttouvo, uhul'jiruvo utt'Aekjilluvi Peheljittuvi, roovjinoosuvo, kuvi jinufjinjitukke uttooloorukke jinufuljisuuvi aeljiuk Aekoukke, ..." Die italienischen

Apostrophe sind übernommen, man erkennt auch die Eigennamen Achille, Peleo und Achei (italienische Formen verifiziert nach der Übersetzung von Maria Gracia Ciani in Omero: Iliade 1990,59).

Donnarummas Erfindung soll offensichtlich nichts weiter befriedigen als den Spieltrieb. Daß sich der Autor aber mit diesem nicht allein sieht, zeigt sich in seinem Aufruf an Interessenten, für die Umwandlung von Texten aus ihren Muttersprachen in *Fjinnjikulla* einen ähnlichen Algorithmus zu kreieren und ihm ihr Ergebnis mitzuteilen.

Noch simpler funktioniert *Pikachu* von Aneel Nazareth (http://pikachize.eye-of-newt.com). Der Generator dieses Codes, der sogenannte Pikachizer, „übersetzt" Texte aus jeder Sprache vollautomatisch in *Pikachu*, das heißt, er wandelt ihn in eine willkürliche Folge der (langen oder kurzen, groß oder klein geschriebenen) Silben „pi", „ka" und „chu" um. Vgl. ein und denselben Satz von der Website in Englisch und in *Pikachu*:

„Translate a web page or some text into the mysterious language spoken by Electric Mice." – „Pikachu-chu pi Chu piii Pi pika Pipi pika Kaa Pi-pi-pika-pika Pi-kaaa-chu piikaa Pi pi-kaaa-chu Kaaa."

Das Ergebnis ist ebenfalls ein Spielprodukt, nicht umkehrbar und völlig sinnfrei; wie das Logo und die Abbildungen auf der Seite vermuten lassen, wird mit diesem Projekt außerdem Werbung für die Marke Pokémon der Firma Nintendo betrieben (Pikachu ist der Name eines Pokémons, die bekanntlich nichts als ihren eigenen Namen sagen können).

Während diese Projekte noch mit verbalen Zeichen operieren, begibt sich *Anti-Math* von John Barger auf die Bildebene (http://www.robotwisdom.com/ai/antimath/html). Barger bezeichnet sein Projekt als Notationssystem für Story-Plots. Er kombiniert immer wieder neu drei Zeichen, z.B. für den Begriff Entropie:

„The star represents a person whose motives are satisfied, or whose virtue is high. The crescent moon is a second person arriving on the scene, whose motives are unsatisfied or whose virtue is low. In the last frame (hier stehen anstelle von Stern und Mond zwei Kreise - C.M.), the moon has improved its state by diminishing the star. (...) There's really only one other important symbol in the system -- a plus sign that represents 'things' (as opposed to persons). It can be written inside or outside a circle (inside, it usually means a thought or idea)." Mit seinen Zeichen dargestellt, vollzieht sich also folgende Entwicklung:

- der zufriedene (im allgemeinsten Sinne) Status der durch den Stern dargestellten Person und der unzufriedene der durch den Mond dargestellten gleichen sich einander an. Diese Zeichen und verschiedene Hilfszeichen sind dann auch mit einfacheren Mitteln darzustellen, vgl. einen Teil von "Entropie" im ASCII-Format

```
==========================================================
|   ,!.      4hy_        |                  |
|   j't      T 'h  |   _+m"m+_    _+m"m+_   |
| K=-=:: -=->    2 3i   |  Jp   qh   Jp   qh  |
|  "=i.: [-'     ,Y 3I   |  O     O   O     O  |
|  /;:":.\  ZksnY' ,Y/   |  Yb   dY   Yb   dY  |
|  ;}'  '(,  'YbnndYY    |   "Y5m2Y"    "Y5m2Y"   |
|                  |                  |
==========================================================
```

oder einfach) für ‚schlechte Person, schlechtes Gefühl', ° für ‚neutrale Person', * für ‚gute Person, gutes Gefühl' und _ für ‚Bewußtsein ohne Inhalt', und zu Begriffen zusammenzufügen, z.B. zu _ | _ für ‚Zeit' oder) | * |) | * für ‚Achterbahn'.

Leonhard Heinzmann, übrigens einer der wenigen deutschsprachigen Spracherfinder im Internet, geht mit seiner *Lautbildschrift* ebenfalls von der Grafik aus (http://members.aol.com/leonheinz/lautbildschrift/lautbildschrift.htm). Die Elemente seiner Bilder sind gleichzeitig grafische und phonematische Größen (waagerechte Striche für summende Laute an sich, d.h. Vokale, senkrechte Striche für summende Konsonanten, d.h. Sonore, schräge Striche für zischende und stoppende Konsonanten, d.h. Affrikaten und Klusile, und Bögen mit Öffnungen nach oben und unten für die Konsonanten f bzw. p), konstituieren Szenen und bilden die sie beschreibenden Lautfolgen als Sätze, z.B. folgendermaßen:

Das Beispiel ist zeilenweise von unten nach oben zu lesen, lautet „ani amimipi ela“ (i verbindet Konsonanten, zwischen denen kein Vokal steht) und bedeutet ‚Beine, (darüber) Umhang, (darüber) Gesicht': „‚Da steht ein Mensch im Umhang, sein Gesicht ist sichtbar'.“ Heinzmann behauptet sogar, mit seiner Schrift antike Traditionen der Einführung versteckter Informationen in Texte durch Bildsymbole wiederzubeleben.

Der sparsamen Dimensionalität solcher Projekte steht *Opus-2* von Chris Pressey gegenüber (http://www.catseye.mb.ca/esoteric/opus-2/). Der Autor stellt es als sein ursprüngliches Ziel dar, die Wortfolge zu eliminieren. Im Effekt fügt er verschiedene ungewöhnliche Realisierungsebenen zusammen und will damit die Inhalte, deren Ausdrücke in einer herkömmlichen Sprache linear angeordnet werden, in einer gleichzeitigen komplexen Sinneserfahrung an den Kommunikationspartner bringen: „Verben“ (gemeint sind Verbbedeutungen, also im allerallgemeinsten Sinne Handlungen) werden durch Farben, Substantivbedeutungen durch Geräusche, Adjektive durch Gerüche und Adverbien durch Innenohrempfindungen dargestellt. Der Satz „The man quickly flees the dangerous child“ (‚Der Mann flieht schnell vor dem gefährlichen Kind') hat damit folgende Form:
“pale green;
Eb, trombone, forte;
leaning 40 degrees left (sudden);
C, tubular bells, piano;
mothballs (gentle whiff)“,
setzt sich also aus Mattgrün, Posaunen- und Glockentönen, der Empfindung eines plötzlichen Sich-nach-links-Lehnens in einem Winkel von 40 Grad und einem Hauch von Mottenkugelgeruch zusammen. Die Stärke des Zeichens hängt, außer im Falle der Farben, davon ab, ob das Bezeichnete im Satz Subjekts- oder Objektsfunktion hat. Außerdem soll die Länge des Eindrucks Auskunft über die temporale Verortung des Inhalts geben (je kürzer der „Satz“, desto ferner liegt die Zukunft, auf die er referiert). Die Frage, inwieweit eine solche Sprache überhaupt geeignet für die menschliche Perzeption ist, wird nur knapp gestreift; von wem und wie diese Zeichen produziert werden sollen, wird diskutiert, und der Autor macht folgende Vorschläge: *Opus-2* als in der Zukunft mögliche gleichzeitig effiziente und

unterhaltsame Form der direkten Kommunikation zwischen Nervenverbindungen, als Code für Personen, die unwissentlich in eine virtuelle Realität geraten sind (damit wird auf den Film „The Matrix" Bezug genommen) oder als Pidgin für den Austausch zwischen in unterschiedlichem Grade telepathisch veranlagten Wesen. Die unterschiedliche Qualifizierung seines Projekts als „Kommunikationsform", „Code" und „Pidgin" läßt annehmen, daß der Autor über sprachwissenschaftliche Grundkenntnisse verfügt. Ausführlichere Angaben werden aber nicht gemacht und auch keine weiteren Materialien zu dem Projekt gegeben.
Der gesamte Internetauftritt zu *Opus-2* umfaßt im Ausdruck mit 12 pt lediglich etwas mehr als zwei Seiten. Hier liegt ein rein auf Eindruck ausgerichteter Internetauftritt vor in einer Form, die dem einen oder anderen Autor als Motivation für die Veröffentlichung seiner Erfindung im Internet auszureichen scheint. Vgl. ähnlich, wenn auch etwas detaillierter, Terrence Donnelly mit *Bogomol*, der Sprache einer vernunftbegabten Insektenart, die im Jahre 2234 von russischen Raumfahrern entdeckt und beschrieben werden wird (http://www.geocities.com/Area51/Corridor/2711/bogomol.html). Die Website von *Bogomol* operiert, sicher zwecks Hebung ihrer exotischen Qualitäten, mit russischen Wörtern, denen ohne Kenntnis ihrer Fügungspotenz Äquivalente aus dem Wörterbuch zugeordnet werden, und auf ihrem Höhepunkt mit einem als gif-Datei eingefügten fehlerhaft-russischen Text in kyrillischer Schrift.

Motivation der Autoren, ihr linguistischer Hintergrund

Wenn man sich in die Spracherfindungen im Internet vertieft, gewinnt man den Eindruck, daß sprachliche Kreativität ein menschliches Grundbedürfnis ist. Optimistische Schätzungen, z.B. von Jeffrey Henning, gehen von ca. 40.000 Spracherfindern („conlangern") weltweit aus. Diese Zahl ist sicherlich zu hoch gegriffen (vgl. die Zahl der in guten Listen erfaßten Projekte), spricht aber für das Engagement der Betrachter dieses Prozesses und die Motiviertheit seiner Subjekte:

- Linguistische Bildung ist keine notwendige Bedingung für das Erfinden von Sprachen; der Erfolg von Plansprachen, deren Autoren nicht Linguisten waren (Esperanto von dem Augenarzt L.L. Zamenhof, Volapük von dem Geistlichen J. M. Schleyer), hat das bereits bewiesen. Die Spracherfinder im Internet bewegt allerdings oft ein weitergehendes *Laieninteresse an Sprachenfragen* und offensichtlich darüber hinaus ein diesbezügliches *spezielles gestalterisches Interesse*, der Drang danach, etwas auszuprobieren. Die Autoren interessieren sich für antike Sprachen,

Minderheitensprachen, z.B. für das Keltische, was für den angelsächsischen Muttersprachler auch immer so etwas wie eine Gegenkultur repräsentiert. Teilweise interessieren sie sich auch für andere erfundene Sprachen - unter ihnen sind Kenner von Plansprachen wie Esperanto, Interlingua und Lojban. Damit sind sprachtheoretische Probleme verbunden, die meist allerdings im konkreten Projekt nur ansatzweise aufgegriffen werden (oft vielleicht auch nur halb verstanden sind): Fragen des Sprachwandels, Prinzipien der Konstruktion von begriffsspiegelnden Wörtern in philosophischen Sprachen, Elemente der Valenztheorie und der generativen Grammatik (vg. die eigenwillige Auffassung von Baumstrukturen bei *Rikchik* von Denis Moskowitz (www.suberic.net/~dmm/rikchik/rikchik.html)und die Whorfsche Hypothese der linguistischen Relativität, die implizit als Vorbild gilt, wo der Sprache entsprechende Welten mitkonstruiert werden. Autoren von Sprachprojekten im Internet stellen diese Theorien gern auf den Prüfstand. Bei dem einen oder anderen mag dabei auch das Ideal der Verbesserung existierender Sprachen als Denkwerkzeuge mitschwingen.

- Einige Autoren konstruieren Sprachprojekte aus *spirituellen Gründen*, zum Beispiel, um diese Sprachen in Rollenspielen oder bei bestimmten Ritualen verwenden zu können. Vorstellungen von Fantasywelten spielen hier eine große Rolle.

- Einige Sprachprojekte stellen *Weiterentwicklungen von Sprachen* dar, die bereits in der Science-Fiction- und Fantasyliteratur (die Grenzen können hier, wie gesagt, fließend sein) angelegt sind: *Teonaht* von Sally Caves (http://www.frontiernet.net/~scaves/teonaht.html) und das schon erwähnte *Láadan* von Suzette Haden Elgin.

- Für diejenigen, die sich an der Konstruktion von Welthilfssprachen versuchen, spielen auch Momente der *Völkerverständigung bis hin zur Menschheitsverbrüderung* eine Rolle; ein Beispiel dafür ist Yoshiko McFarland, die in der Einleitung zur Beschreibung ihres Projekts *Earth Language* ihre zum Teil traumatischen Erfahrungen als Japanerin in den USA schildert und ihr Sprachschaffen aus der Intention heraus begründet, ein alle Menschen begrifflich und emotional in gleicher Weise ansprechendes Kommunikationsmittel zu finden, das, so die Autorin, wie ein vielfarbiger Quilt die Erde einhüllen soll. Projekte dieser Art sind im Science-Fiction-

Bereich aber wenig vertreten; nur etwa ein Projekt wie *aUI* von John Weilgart erhebt Anspruch darauf, auch ein intergalaktisches Kommunikationsmittel sein zu können.

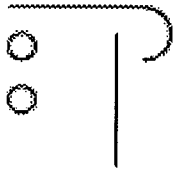
- Und schließlich ist ein wichtiges Motiv der *Spaß an der Sache*. Viele Autoren betonen, daß sie „just für fun" an ihren Projekten arbeiten. Sie denken sie sich als Spiel, als Geheimsprache oder als exotisches Phänomen, mit dem man Eindruck machen kann. Vermutlich diese Autoren werden im Webring „Scattered Tongues" auch als „wired linguaholics" bezeichnet.

Dieser Motivationsstruktur entsprechend sind Spracherfinder mitunter Sprachstudenten, aber meist Computerspezialisten, daher vertraut mit Programmiersprachen, zumindest ihren Deklarationen nach oft Vertreter einer Alternativkultur, also Microsoft-Verächter und Linux-Nutzer, aber auch für andere Dinge offen: Ihre persönlichen Homepages, soweit vorhanden, geben Auskunft über ihre Interessen auf Gebieten wie Philosophie, Lyrik, Politik, Umweltschutz, Esoterik. Oft kennen sie ihre Vorläufer nicht: Diejenigen von ihnen, die erfundene Sprachen sammeln, beweisen in ihrer Mehrzahl ihre geringe theoretische Kompetenz dadurch, daß sie sie nicht richtig annotieren können.
So benutzt Joshua Shinavier in seiner Linkliste "The Conlang Yellow Pages" (http://www.geocities.com/Athens/Crete/5555/conlang.html) statt zumindest ansatzweise typologischer Erläuterungen Ein-Wort-Charakterisierungen wie „fictional", „hypothetical" und „amusing", aber daneben ganz willkürlich auch die im plansprachenwissenschaftlichen Kontext eindeutig konnotierten „philosophical" und „logical".
Chris Bogart (http://www.quetzal.com) behandelt in seiner Linkliste (allerdings auch nicht als einziger) Plansprachen und Internet-Spracherfindungen wie die in diesem Beitrag beschriebenen, macht keinerlei Angaben zu Volapük, der ersten in der internationalen Kommunikation erfolgreichen Plansprache überhaupt, bezeichnet Latino sine flexione (1903) als Reformprojekt von Interlingua (1951) und schreibt den Namen des Linguisten Otto Jespersen, gleichzeitig Autor der Plansprache Novial, falsch.

Die Konstruktion von Welten oder Kulturen, in denen die Sprachprojekte funktionieren sollen, geschieht nicht immer nachvollziehbar parallel zur Sprachkonstruktion (abgesehen davon, daß die meisten dieser Welten sehr stark der Fantasy-Literatur verpflichtet sind) und mitunter auch ganz unabhängig von ihr.
Einige Autoren bezeichnen explizit culture creation als ihr Hobby (z.B. Pablo Flores, ein argentinischer Autor (http://www.angelfire.com/ego/pdf/ng/cul/index.html).

Eine ganze Welt für sich ist der Planet Uteged, Heimat von drei Sprachen, dessen Imagination so weit geht, daß er dem Rezipienten bei der Internetpräsentation gleich mit seinen physikalischen Daten entgegentritt (http://www.uteged.com/).

Viele Informationen gibt es auch zu Sprache, Heiratsritualen und Glaubenswelt, Technologie und Geschichte der Rikchiks, der Wesen vom Planeten Rikchik, die über 49 Tentakel verfügen, von denen sie 7 für die Kommunikation nutzen. Begriffe werden daher durch die Kombination von Tentakelsymbolen dargestellt, vgl. den Namen eines der sieben Götter der Rikchiks, Frucht:



In der Sprache Rikchik von Denis Moskowitz ist auch ein Haiku geschrieben (www.suberic.net/~dmm/rikchik/haiku.html), dessen Strukturbeschreibung in fast sympathischer Weise die Fixiertheit des Autors auf seine englische Muttersprache durchblicken läßt: Er beschreibt die klassische Haiku-Form aus einer bestimmten Zahl von Wörtern pro Vers bestehend, nicht, wie in Wirklichkeit, einer bestimmten Zahl von Silben, wohl wegen der häufigen Einsilbigkeit englischer Wörter.

Methodologie des Sprachenschaffens

Die methodischen Schwächen der meisten Sprachprojekte im Internet sind gut bekannt. Im Internet kursieren daher auch Anleitungen und Hilfswerkzeuge zum Spracherfinden.
„The Language Construction Kit" von Mark Rosenfelder (www.zompist.com/kit.html) vermittelt Sprachsystemkenntnisse (grundlegende Informationen u.a. über Phonologie und Syntax; auch mit dem Ziel, den Spracherfindern ihre - überwiegende muttersprachliche - Englischsprachigkeit auszutreiben, man findet dort daher viel typologisch andersartiges Material) und einige grundlegende Wahrheiten über Sprache: daß Sprache in einer bestimmten Kultur funktioniert und Wechselwirkungen mit ihr unterhält, eine Diachronie hat usw., bis dahin, daß er empfiehlt, bei Sprachen für Aliens deren möglicherweise von der menschlichen abweichende Physiologie zu berücksichtigen und für z.B. eine besonders langgestreckte Mundpartie mehr Artikulationsstellen und damit ein differenziertes Phonemsystem vorzusehen.

Jeffrey Henning gibt unter http://www.langmaker.com Anleitungen zur Konstruktion von *naming languages* (Namensprachen) mit Wurzeln und Kombinationsvorschlägen für Personen- und Ortsnamen in einer fiktiven Welt, verbunden mit Konsultationsangeboten - ein Service, der explizit auch an Science-Fiction-Autoren ansprechen soll. Wurzeln ohne direkten Bezug auf Namenschaffen finden sich bei Henning unter http://www.langmaker.com/dublex/wordmenu.htm .
Auch automatische Namengeneratoren sind im Internet, z.B. die von Richard Kennaway (nichtinteraktive Funktions-Beschreibung unter http://www.sys.uea.ac.uk/~jrk/distribution/names2.dir/names2.1) und Chris Pound (http://www.ruf.rice.edu/~pound/).

Die methodisch besten Spracherfindungen enthalten auch didaktische Komponenten. Viele Autoren wollen ja doch, daß man ihre Sprache lernt. Allerdings verlangt das einen hohen Grad der Ausarbeitung und des Über-dem-eigenen-Projekt-Stehens.
Leonhard Heinzmann bietet für *Lautbildschrift* eingehende Übungen an. Einige Autoren offerieren aber auch nur Verschicken von Lehrmaterial auf Anfrage (vermutlich auch gegen Bezahlung).

Was hier gut gemacht wird, hat aber oft seinen eigenen Reiz. Im Fall des *Verdurischen* von Mark Rosenfelder entsteht die fast perfekte Illusion eines Fremdsprachenlehrmaterials. Der Komplex „Virtual Verduria" (www.zompist.com/virtuver.htm) enthält landeskundliche Informationen, konsularische Hinweise (Verduria unterhält angeblich eine Botschaft in Schweden), einen Kulturtest („Are you Verdurian?"), ein Wörterbuch und Sprachlektionen.

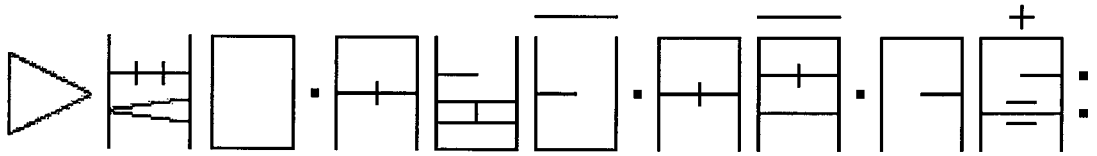
Internettypizität

Spracherfindungen auf Webseiten verhalten sich selbstverständlich internettypisch, was ihre Fluktuation betrifft, und sind daher für den Forscher auch ein problematisches Objekt: Wie alle Webseiten erscheinen sie zunächst für viele unbemerkt, werden aktualisiert oder verschwinden ohne Ankündigung. So verschwanden im zweiten Halbjahr 2002 von Richard Kennaways Liste 17 Projekte, darunter drei Bilderschriften, eine Sprache für Vampire, *Hapoish* von James Landau (eine Sprache humanoider Wesen mit roter Hautfarbe, die nur mit Verben, Adverbien und Pronomen arbeitet), *Next Generation Language* von einem Team unter Leitung von Julian Morrison (eine Sprache für das neue Jahrtausend mit fundamental

neuen begrifflichen Konzepten) und *Ln* oder *Lin* von R. Skrintha (ein Notationssystem für die telepathische Kommunikation mit Aliens). Seit 1999 in Überarbeitung ist *Saakha* von Adam Parrish (die Sprache eines Wüstenvolkes, in der es nur stimmlose Laute gibt) - sämtlich Projekte, über die man gern mehr erfahren hätte, die aber offenbar ihren Autoren selbst eines Tages zu dubios geworden waren.

Offenbar werden auch viele einer ersten Idee entsprungenen Projekte ins Internet gestellt, deren Autoren die Mittel für eine andere Form der Publikation fehlen oder dieser zunächst nicht wert scheinen.

Andere ähnlich mutig wirkende Projekte bestehen dagegen im Internet fort, vgl. *Gladilatisch* von Dennis Paul Himes, das als Wortarten nur Nichtverben sowie ein auf der Sechs basierendes Zahlensystem hat und besonders durch die graphischen Charakteristika seines Schriftsystems auf sich aufmerksam macht: Die Zeichen für die Vokale bilden Rahmen, in die die Zeichen für die Konsonanten eingefügt werden. Der Satz „Nrau mehyohot memset wewzek" ‚Das ist ein Beispiel für gladilatische Schrift', hat in der Schreibung von rechts nach links (auch andere Richtungen stehen zur Wahl) die Form



(http://home.cshore.com/himes/glad/lang.htm). Die Abstrusität vieler Projekte, auch als Chance begreifbar, ist auf diese Weise aber eben auch internettypisch.

Internettypisch sind auch der automatische Übersetzungsmechanismus bei *Pikachu*, die Übungen bei *Lautbildschrift*, die Angebote von Namengeneratoren für sogenannte Namensprachen („naming languages", Systeme nur für Eigennamen mit der einen oder anderen kulturellen bzw. sprachareal typischen Prägung, derer sich Belletristikautoren auf der Suche für Elemente ihrer jeweiligen Phantasiewelt bedienen können; vor allem über http://www.langmaker.com) und Newsletters in der Art des „*Tsolyani* Word for the Day" von Muhammad Abd-El-Rahman Barker (http://www.geocities.com/Area51/Corridor/2711/tsoladay.html).

Dabei schöpfen die Spracherfindungen im Internet die Möglichkeiten des Internets aber bei weitem noch nicht aus: Verschiedene Realisierungsebenen der Bedeutungen bei *Opus-2* könnten zumindest durch Audiobeispiele skizziert werden, Bilderschriftenprojekte könnten bei ihrer Präsentation im Netz mit Hilfe von Power Point Transformationen von Zeichenelementen vorführen, Übungen könnten interaktiv sein, und für das eine oder andere Projekt könnte es Fernkurse im Internet geben.

Auch hier mag oft eine nicht genügende Ausgereiftheit der Konzeption des Projekts eine Rolle spielen. Spracherfindungen sind nicht zuletzt deshalb auch Gegenstände internettypischer Diskussionsforen (Newsgroups und Mailing Lists); Beispiele sind alt.language.artificial bei Google (http://groups.google.com/groups?hl=de&lr=&ie=UTF-8&group=alt.language.artificial), auxlang und conlang bei Yahoo sowie der Netscape-Webring „Scattered Tongues" (http://groups.yahoo.com/group/auxlang/, http://groups.yahoo.com/group/conlang/, http://s.webring.com/hub?sid=&ring=conlang&id=&home).

Innerhalb dieser und von einzelnen Autoren ergehen über das Internet Aufrufe zur Mitarbeit: Tommaso Donnarumma ruft Sprecher verschiedener Muttersprachen auf, *Fjinnjikulla*-Algorithmen für ihre Sprachen zu schaffen, Cyril Brosch (http://www.cyrilbrosch.net/) regt an, sein Projekt *Ludlange* nach den von ihm charakterisierten Grundprinzipien mit ihm zusammen weiterzuentwickeln. Für solche Aufrufe und den schnellen Meinungsaustausch in ihrem Gefolge ist das Internet ein sehr geeignetes Medium. Auf diese Weise wird zum Beispiel auch bereits seit 1995 unter der Leitung von Jeffrey Henning das Projekt *Folkspraak*, ein auf germanischem Sprachmaterial beruhendes Konstrukt, weiterentwickelt (*http://www.geocities.com/folkspraak*); gegenwärtig sind die Folkspraak-Synsemantika in der Diskussion, speziell die Präpositionen.

Hinweis: Aktualität aller Angaben und Links: September 2002!

Literatur

Blanke, Detlev (1985): Internationale Plansprachen. Eine Einführung. Berlin: Akademie.

Duličenko, Aleksandr Dmitrievič (1990): Meždunarodnye vspomogatel'nye jazyki. Tallinn: Valgus.

Omero: Iliade (1990). Venezia: Marsilio Editori.

Autoren der Beiträge

Vera Barandovská-Frank (Kleinenberger Weg 16, 33100 Paderborn, bbara1@hrz.uni-paderborn.de), Dr.phil., ist Lehrbeauftragte an der Fakultät für Kulturwissenschaften der Universität Paderborn.

Sabine Fiedler (Am Zollamt 5, DE-04838 Gordemitz, sfiedler@rz.uni-leipzig.de), Dr. phil. habil., Linguistin, unterrichtet Übersetzen, englische Grammatik und Interlinguistik am Institut für Anglistik der Universität Leipzig, Stellvertr. Vorsitzende der Gesellschaft für Interlinguistik e.V.

Rudolf-Josef Fischer (Gustav-Adolf-Str. 2a, 48356 Nordwalde, fischru@uni-muenster.de), Dr. rer. medic., MA f. Sprachwiss., Privatdoz. am Institut für Med. Informatik und Biomathematik der Universität Münster; Lehrbeauftragter f. Interlinguistik am Institut für Allgemeine Sprachwissenschaft der Universität Münster.

Claus Günkel (Pf. 1445, 52234 Eschweiler, guenkel@gmx.de) ist Lehrer für Mathematik, Physik, Informationswirtschaft und Französisch an einem Berufskolleg für Körperbehinderte im Raum Bonn.

Ilona Koutny (Podbiedziska 14/22, PL-61-052 Poznań, ikoutny@amu.edu.pl), Dr. phil. , studierte Sprachen, Interlinguistik und Mathematik in Budapest. Sie unterrichtet Ungarisch am Institut für Sprachwissenschaft der Adam Mickiewicz-Universität in Poznań und leitet die Internationalen Interlinguistik-Kurse an derselben Universität.

Cornelia Mannewitz (Parkstr. 26, 18059 Rostock, cornelia.mannewitz@philfak.uni-rostock.de), Dr. phil. habil., ist Slawistin an der Universität Rostock.

Bernhard Pabst (Bonn, Bernhard.Pabst@gmx.de) arbeitet als Jurist im Bereich europäische Sozialpolitik.

Klaus Schubert (Fachhochschule Flensburg, Studiengang Technikübersetzen, Kanzleistraße 91-93, D-24943 Flensburg, schubert@fh-flensburg.de, http://www.fh-flensburg.de/tue/schubert), Dr. phil., ist Professor für Sprachdaten-verarbeitung und Technikübersetzen.

Sven Siegmund, (Str. Usti nad Labem 251, 09119 Chemnitz, sven.siegmund@centrum.cz) ist Student der allgemeinen Sprachwissenschaft an der Universität Leipzig.

Karl-Hermann Simon (Carl v. Ossietzky-Str. 21, 16225 Eberswalde, khsimon@fh-eberswalde.de), Dr. rer.silv., ist Forstwissenschaftler und Lexikograph.

Horst Weckwerth (Erich-Mühsam-Str. 26, 16225 Eberswalde), Dr. rer. Silv., ist Forstwissenschaftler und Mitarbeiter am „Lexicon silvestre".

Klaus-Peter Weidner (Schicklerstr. 34, 16225 Eberswalde), Ingenieur-Ökonom, ist Mitarbeiter am „Lexicon silvestre".