

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
AMÁBILE DE LOURDES CIAMPA MIRANDA

**“CONLANGS”, LÍNGUAS CONSTRUÍDAS
EM TEMPOS DE INTERNET**

SÃO PAULO
2010

AMÁBILE DE LOURDES CIAMPA MIRANDA

**“CONLANGS”, LÍNGUAS CONSTRUÍDAS
EM TEMPOS DE INTERNET**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea, da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno.

**SÃO PAULO
2010**

M64 Miranda, Amábile de Lourdes Ciampa
“Conlangs”: línguas construídas em tempos de Internet /
Amábile de Lourdes Ciampa Miranda. – 2010.
69f.: il.; 30 cm.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade
Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.
Bibliografia: f. 63-66.

1. Comunicação. 2. Linguagens Construídas - Conlangs.
3. Internet. 4. Interação Virtual. I. Título.

CDD 302.2

AMÁBILE DE LOURDES CIAMPA MIRANDA

“CONLANGS”, LÍNGUAS CONSTRUÍDAS EM TEMPOS DE INTERNET

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea, da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno.

Aprovada em 07/04/2010

Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno

Prof. Dr. Gelson Santana Penha

Profa. Dra. Maria Elisabete Antonioli Laurenti

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao mestre dos mestres: Jesus Cristo. Ele não tinha Internet, *Orkut*, *Twitter*, *Facebook*, *Blackberry*, celular, televisão a cabo, jornal impresso, revistas etc. Ele usou uma linguagem, que não é uma *conlang*, mas que muitos até hoje, em pleno século XXI, estudam, pesquisam e proferem, porém, ainda não compreendem ou conseguem traduzir com exatidão o seu significado. Assim como o filósofo Sócrates, Jesus nada escreveu. Tudo o que foi escrito sobre Jesus e a sua linguagem vieram de outras mentes e mãos, a melhor tradução da linguagem usada por Jesus pode ser resumida na palavra amor. A sua linguagem transmite ensinamentos morais e universais, sendo passada de geração em geração.

AGRADECIMENTOS

Tudo o que realizamos depende do nosso esforço, disciplina, planejamento, persistência, fé e principalmente das pessoas que nos cercam, pois são elas que fazem toda a diferença em nossas vidas.

Agradeço a Deus pela oportunidade e proteção para a conclusão de mais uma jornada de aprendizado.

Agradeço ao querido Professor Paulo Vadas pelo convívio, aprendizado, motivação e direcionamento para a realização de um sonho.

À querida Professora Doutora Bernadete Lyra por ter despertado em mim o adormecido “saber com sabor“, por ser uma luz que me envolveu, me ouviu e acreditou nas minhas idéias.

À minha querida orientadora, Professora Doutora Maria Ignês Carlos Magno, pela dedicação, paciência, carinho e orientação. Uma excelente profissional e um grande ser humano.

Ao Professor Doutor Gelson Santana pelas aulas fantásticas e dicas preciosas.

Aos Professores Doutores do Mestrado em Comunicação: Marcelo Giovanni Tassara, Sheila Schvarzman, Luiz Antonio Vadico, Vicente Gosciola e Rogério Ferraraz pela simplicidade, experiência, disposição em auxiliar e conhecimento que sempre compartilharam.

Ao querido Marcos Aleksander Brandão pelo auxílio e carinho.

Aos colegas, Professores e Professoras da Graduação Executiva: Marli, Rita, Alexandre, Celina, David, Sônia e tantos outros pela confiança, motivação e compreensão inestimáveis.

Ao meu querido Carlos, à minha querida filha Mariana e à minha mãe Maria de Lourdes, sempre presentes. Me apoiando incondicionalmente, auxiliando-me em minhas jornadas e desafios.

Ao meu pai, in memoriam, que assistiu à minha apresentação...lá do céu!

“A alma é aquilo que existe de melhor e mais profundo em nós mesmos, a parte eminente do nosso ser, e, no entanto, trata-se também de hóspede passageiro que nos veio de fora, que vive em nós existência distinta do corpo, e que um dia deverá reaver a sua completa independência” (Émile Durkheim).

RESUMO

Este estudo teve por objetivo geral levantar dados sobre a existência das *conlangs*, bem como sua influência na utilização da linguagem da sociedade contemporânea. Já os objetivos específicos procuram refletir sobre a natureza das *conlangs*, seu significado e seu impacto no mundo contemporâneo e os meios de difusão como a literatura, o cinema e a Internet; enfatizar o papel da Internet como espaço de sociabilização das *conlangs* e avaliar sua influência como produto cultural no processo de comunicação e construção de sociabilidades. Do ponto de vista metodológico, este trabalho foi elaborado utilizando a pesquisa bibliográfica, por meio de consulta a livros, artigos científicos e matérias publicadas em revistas especializadas. Esta pesquisa se estrutura em contextualizar sobre o tema, seus objetivos e sua metodologia; abordando o conceito e a história das *conlangs*, bem como os seus fundamentos lingüísticos e sua importância do ponto de vista comunicacional. É tratada aqui a presença das *conlangs* na literatura de ficção e no cinema, indo até a abordagem da internet como espaço disseminador desta linguagem, enfatizando a função dessa mídia nas formas de sociabilização das *conlangs* e a possibilidade de interação entre *conlangers* e internautas com essa afinidade. A revisão da literatura realizada permitiu concluir que as *conlangs* representam um fenômeno contemporâneo que, paralelamente à sua utilização na literatura de ficção e no cinema, tem na Internet seu espaço privilegiado de disseminação, nela encontrando as possibilidades virtuais de interatividade e sociabilização, mesmo diante das dificuldades inerentes à construção de linguagens tão sofisticadas e que exigem conhecimentos lingüísticos que vão muito além de uma linguagem puramente tribal e espontânea.

Palavras-chave: *Conlangs*. Linguagens construídas. Internet. Sociabilização Contemporânea. Interação virtual.

ABSTRACT

This study aimed to raise general data about the existence of conlangs and its influence on the use of language in contemporary society. Have specific objectives refer to reflect on the nature of conlangs, its meaning and its impact on contemporary mass media as literature, cinema and Internet, emphasizing the role of the Internet as a space for socialization and evaluation of conlangs influence as a cultural communication process and construction of sociability. From the methodological point of view, this work was prepared using the literature, by using the books, papers and articles published in specialized journals. This research is structured in context on the topic, its goals and its methodology, addressing the concept and history of conlangs, as well as their linguistic grounds and its importance in terms of communication. It is treated here the presence of conlangs in fiction literature and movies, going to approach the Internet as a space disseminator of this language, emphasizing the role of media in the forms of socialization of conlangs and the possibility of interaction between Internet users and conlangers with this affinity. The literature review carried out showed that the conlangs represent a contemporary phenomenon that, in addition to its use in literary fiction and film, the Internet has its place of dissemination, finding in it the possibilities of virtual interaction and socialization, even with difficulties in constructing such languages that require sophisticated language skills that go far beyond a purely tribal language and spontaneous.

Keywords: Conlangs. Constructed languages. Internet. Contemporary socialization. Virtual interaction.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Lista de Wikis	53
-----------------	----------------------	----

LISTA DE FIGURAS

Fig. 01	Alfabeto Shas Sid	20
Fig. 02	Bastões de União	20
Fig. 03	Numerais em Shas Sid	21
Fig. 04	Sinais de pontuação	22
Fig. 05	Formação de gênero	22
Fig. 06	Empregos de prefixos na criação de palavras	23
Fig. 07	Caracteres Féanorianos	27
Fig. 08	Escrita Klingon	37

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1. CONLANGS: ASPECTOS LINGÜÍSTICOS	12
1.1. A importância da comunicação	12
1.2. Conceito e classificação de <i>conlangs</i>	16
1.3. Histórico das <i>conlangs</i>	18
1.4. Fundamentos lingüísticos da construção de uma língua: SHAS SID ...	19
2. AS CONLANGS NA LITERATURA E NO CINEMA	25
2.1. <i>Conlangs</i> na literatura de ficção	26
2.2. <i>Conlangs</i> no cinema	30
3. CIBERCULTURA E CONLANGS	39
3.1. Cibercultura e ciberespaço: conceitos	39
3.1.1. Ciberespaço – entre tecnóforos e tecnófilos	41
3.2. Ciberespaço e sociabilidade	43
3.3. Internet como espaço de socialização das <i>conlangs</i>	49
3.3.1. <i>Wikias</i> – espaço das <i>conlangs</i>	51
CONCLUSÃO	59
REFERÊNCIAS	63
ANEXOS	67

INTRODUÇÃO

A língua artificial é todo idioma construído e definido por um pequeno grupo de pessoas, diferentemente da linguagem definida a partir da evolução cultural de determinados povos. Geralmente, as línguas artificiais têm objetivos específicos e são desenvolvidas tanto para a comunicação humana como para experimentos lógicos, estendendo-se, ainda, para aqueles destinados simplesmente ao prazer, constituindo assim uma língua artística.

No passado, estas formas de linguagem eram consideradas sobrenaturais ou místicas, mas atualmente, na medida em que a própria interlinguística evolui, o desenvolvimento de línguas artificiais vem se tornando cada vez mais natural.

O homem contemporâneo só vive no anonimato se quiser. Se apenas um endereço virtual, como e-mail, não é suficiente, ele pode expor suas idéias criando um blog e/ou comunidades para tratar de assuntos específicos.

Existem infinitos meios de se mostrar e de se comunicar sem estar presente fisicamente. Nesse sentido, verifica-se que, entre as linguagens artificiais, destacam-se as *conlangs*, do inglês *constructed language*, que significa linguagem construída.

Tais línguas constam de uma lista específica, a Conlist. Trata-se de uma lista de correio eletrônico que discute as línguas artificiais como um todo. A lista de *conlangs* está estabelecida como uma comunidade que possui mais de 600 membros, profissionais ou amadores, conhecidos como *conlangers* (ou ideolinguistas). Seus arquivos podem ser observados em um servidor da *Brown University*. Paralelamente a esse servidor, é possível verificar várias discussões e listas de *conlangs* em vários *websites*.

Assim, pretende-se apresentar os conceitos fundamentais que envolvem as *conlangs*, sua organização e forma de estrutura para melhorar o entendimento da influência desta forma de comunicação na sociedade.

O interesse da pesquisadora pelo tema originou-se de indagações quanto aos desafios da comunicação, provocando o desejo de investigar os motivos que

levam as pessoas a criarem seus próprios “falares”, independentemente de sua compreensão ou repercussão.

A complexidade e ineditismo do tema fundamentam do mesmo modo o interesse da pesquisadora que se decidiu mergulhar no ciberespaço e na cibercultura para encontrar as formas de sociabilização das *conlangs* e a possibilidade de interação entre *conlangers* e internautas com essa afinidade.

O estudo tem por objetivo geral levantar dados sobre a existência das *conlangs*, bem como sua influência na utilização da linguagem da sociedade contemporânea. Já os objetivos específicos procuram refletir sobre a natureza das *conlangs*, seu significado e seu impacto no mundo contemporâneo e os meios de difusão como: a literatura, o cinema e a Internet; enfatizar o papel da Internet como espaço de sociabilização das *conlangs* e avaliar a influência das *conlangs* como produto cultural no processo de comunicação e construção de sociabilidades.

Do ponto de vista metodológico, este trabalho foi elaborado utilizando a pesquisa bibliográfica, por meio de consulta a livros, artigos científicos, matérias publicadas em revistas especializadas em meio impresso e eletrônico.

Entre as fontes consultadas em meio eletrônico, constam Guimarães Jr. (1997), da Revista de Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos; Franco e Sampaio (1999), da página de Ciências Humanas da UNICAMP; Castells (2001), da página da Universidade Aberta da Catalunha/ES e Martin-Barbero (2008), da Revista Matrizes da USP, entre outras.

Todos os capítulos estão estruturados de modo a compor um todo organizado em torno de conceitos e idéias que sustentam a relação entre as redes sociais na contemporaneidade e a criação de *conlangs* nos meios de comunicação, especialmente na Internet. Dessa maneira, a pesquisa apresenta a seguinte estrutura:

O capítulo “*Conlangs*: aspectos lingüísticos” aborda a relação entre *conlangs* e comunicação. Paralelamente, apresentam-se o conceito e a classificação das *conlangs* além de um breve histórico das línguas construídas. Segue-se a essas considerações uma descrição da estrutura e construção da língua *Shas Sid*, uma *conlang* brasileira.

O capítulo “*Conlangs* na literatura e no cinema” discorre sobre as *conlangs* como produto cultural que se manifesta por meio da literatura de ficção e do cinema. São mostradas as *conlangs* na literatura de ficção com “O Senhor dos Anéis”

(TOLKHIEN, 2002); 1984 (ORWELL, 1948). Os filmes “Laranja Mecânica” (*Clockwork Orange*, 1971), “Blade Runner, o caçador de andróides” (*Blade Runner*, 1982), “A Creche do Papai” (*Daddy Day Care*, 2003) e Jornada nas Estrelas (*Star Trek*) foram explorados para o entendimento do papel da *conlang* na concepção da obra.

O capítulo “Cibercultura e *conlangs*” aborda a relação entre cibercultura e *conlangs* bem como o papel da Internet como espaço de sociabilização de *conlangs* e de construção eletrônica de redes sociais.

1. CONLANGS, ASPECTOS LINGÜÍSTICOS.

*"A língua é ou faz parte do aparelho ideológico, comunicativo e estético da sociedade que a própria língua define e individualiza."
(Leonor Buescu)*

Neste capítulo, será apresentada a relação entre *conlangs* e a importância da comunicação. Paralelamente, serão apresentados o conceito e a classificação das *conlangs*, além de um breve histórico das línguas construídas. Segue a essas considerações uma descrição lingüística da construção de *Shas Sid*.

1.1. A importância da comunicação

O ato de comunicar-se sempre foi um desafio que permeou a existência humana e praticá-lo adequadamente tem se mostrado um exercício de criatividade. O início da comunicação humana é pouco claro, nebuloso. Não há informações precisas de como os homens primitivos iniciaram esse processo entre si: se por gritos ou grunhidos – como os animais; se por gestos ou por um sistema misto de gritos, grunhidos e gestos, de acordo com Bordenave (2002). Para o autor, a origem da fala humana, ou seja, seus sons iniciais espelhavam-se na imitação dos sons da natureza – cantar de um pássaro, ruído de um trovão – ou ainda originavam-se de exclamações espontâneas – o “ai”, da pessoa ferida, o “ah” de admiração, o “gr” de fúria. Também há a hipótese de que esse homem usasse os sons produzidos não só pela boca, mas pelas mãos e pés, bem como a partir de objetos, tais como pedras ou troncos ocos.

A fala nasce da necessidade humana de comunicação e cada povo exerce essa capacidade através de um determinado código lingüístico, ou seja, utilizando um sistema de signos vocais distintos e significativos, a que se dá o nome de língua ou idioma.

Aristóteles (apud CHAUI, 2009, p. 147) afirma que somente o homem é um "animal político", isto é, social e cívico, porque somente ele é dotado de linguagem. Os outros animais, escreve Aristóteles, possuem voz (*phoné*) e com ela exprimem dor e prazer, mas o homem possui a palavra (*lógos*) e, com ela, exprime o

bom e o mau, o justo e o injusto. Expressar e possuir em comum esses valores é o que torna possível a vida social e política e, dela, somente os homens são capazes.

A linguagem também enseja a possibilidade de comunicação-conhecimento, conforme aparece na Bíblia judaico-cristã, no mito da Torre de Babel, em que os homens imaginaram que poderiam construir uma torre que alcançasse o céu, ou seja, imaginaram que, se alcançassem o céu, teriam o poder e um lugar semelhante ao da divindade. A linguagem estabelece a comunicação entre os seres humanos, isto é, tem uma função comunicativa: por meio das palavras, entra-se em relação com os outros, dialoga-se, argumenta-se, persuade-se, relata-se, discute-se, ama-se e odeia-se, ensina-se e aprende-se. A linguagem exprime pensamentos, sentimentos e valores, portanto possui uma função de conhecimento e de expressão, ou seja, uma mesma palavra pode exprimir sentidos ou significados diferentes dependendo do sujeito que a emprega, do sujeito que a ouve e lê, das condições ou do contexto que foi empregada.

Qualquer que seja o caso, os homens encontraram uma forma de associar um determinado som ou gesto a certo objeto ou ação. Assim nasceram o signo – que faz referência à outra coisa ou idéia – e a significação, que consiste no uso social dos signos. A atribuição de significados a determinados signos é precisamente a base da comunicação em geral e da linguagem em particular. (BORDENAVE, 2002).

Muito mais tarde essas formas tornaram-se silábicas. O alfabeto como é conhecido atualmente se desenvolveu muitos séculos depois inventado pelo povo egípcio e adotado pelos fenícios (1.300 a.C.) que o levaram para a Grécia. Os gregos acrescentaram as letras correspondentes às vogais e criaram o primeiro exemplo histórico de escrita fonética.

Com a *Íliada* e a *Odisséia*, de Homero, séc. VIII a.C. poemas gregos que passaram da forma oral para a manuscrita, é que se iniciou a cultura manuscrita que perdura até hoje. Isto era o que se necessitava para facilitar um maior alcance da linguagem escrita, pois qualquer pessoa podia aprender a combinar os sons sem ser obrigado a conhecer as equivalências dos signos gráficos com idéias e objetos determinados (BORDENAVE, 2002, p.28). Marilena Chauí acrescenta:

Na Grécia, é interessante notar que, a palavra linguagem era composta de duas palavras: *mythos* e *logos*. Diferentemente do *mythos*, *logos* é a síntese de três idéias: fala/palavra, pensamento/idéia e realidade/ser. *Lógos* é a palavra racional em que se exprime o pensamento que conhece o real. É discurso (ou seja, argumento e prova), pensamento (ou seja raciocínio e demonstração) e realidade (ou seja, as coisas e os nexos e as ligações universais e necessárias entre os seres). *Lógos* é a palavra-pensamento compartilhada: diálogo; é a palavra-pensamento verdadeira: lógica; é a palavra conhecimento de alguma coisa: o “logia” que colocamos no final de palavras como cosmologia, mitologia, teologia, ontologia, biologia, sociologia, antropologia, tecnologia, filologia, farmarcolgia, etc. Se, como vimos, do lado do *mythos* desenvolve-se a palavra mágica e encantatória, do lado do *logos* desenvolve-se a linguagem como poder de conhecimento racional (CHAUI, 2009, p. 49).

É fato que a escrita proporcionou ao homem o poder de comunicar seu conhecimento e seus pensamentos registrando para todos em qualquer tempo. Ainda de acordo com Chauí (2009, p. 156), “a palavra, longe de ser um simples signo dos objetos e das significações, habita as coisas e veicula significações. Naquele que fala, a palavra não traduz um pensamento já feito, mas o realiza. E aquele que escuta recebe, pela palavra, o próprio pensamento”. A autora acrescenta que tudo o que se manifesta utiliza a linguagem como meio. O tráfego de palavras e significados vai delimitar inclusive os limites do pensamento, educação, compreensão e expressão.

A comunicação é então processo, simultâneo e co-dependente das formações culturais. O desafio aparece com toda a sua densidade no cruzamento dessas duas linhas de renovação -- que inscrevem a questão cultural no interior da política e a comunicação, na cultura (MARTÍN-BARBERO, 1997, p.299).

O efeito imediato dessa noção teórica é envolver os elementos da comunicação: emissor, receptor, canal e mensagem em contextos culturais cujo eixo epistemológico condiciona cultura à comunicação, e comunicação à cultura.

Martín-Barbero (1997), ao apresentar a comunicação como um processo, associa a sociologia aos fenômenos contemporâneos, em que o conceito de mediação pressupõe significações não previstas nos produtos culturais. Não se trata, porém, de uma análise voltada aos fenômenos da comunicação, pois a proposta busca um conceito que permita penetrar no processo comunicacional, permitindo ultrapassar a dinâmica de emissões e recepções, de meios e

mensagens, uma vez que esse conceito de mediação pressupõe uma codificação da experiência social.

Essa forma de constituir laço social por meio da comunicação também é enfatizada por Maffesoli (2000, p. 20), para quem a comunicação é o que faz *reliance* (relição), é cimento social: “A comunicação é a cola do mundo pós-moderno”. Nesse caso, a idéia de comunicação está implícita na socialidade em vigor, já que só se pode existir e se compreender na relação com o outro, cada um está ligado ao outro pela mediação da comunicação.

Por sua vez, ao fazer um relato histórico da linguagem como fenômeno comunicacional de massa, Mattelart (2002) informa que, no século XVII, na era do iluminismo, já se falava muito em uma linguagem universal e se construíam línguas universais. Para o autor, atualmente a linguagem universal é a informática, paralelamente a teorias matemáticas da comunicação. O conceito de comunicação foi dissociado, separado, do conceito de cultura.

A noção de comunicação surgiu como uma tentativa de medir a quantidade de informação, sem a menor preocupação em relação ao emissor ou ao receptor – ou seja, os agentes de cultura.

Em um segundo momento, ainda na visão do autor, os especialistas das organizações internacionais encarregadas do desenvolvimento definiram a cultura a partir de indicadores sócio-culturais ou econômicos, a partir de um conceito de desenvolvimento que traduzia o progresso, ou a melhoria, do produto *per capita*. Na década de 70, em nome de um reequilíbrio dos fluxos de informação, surge, na Unesco, a nova ordem, baseada na informação e na comunicação.

Ainda de acordo com Matellart (2002), torna-se necessário reconstruir uma linguagem que possa corresponder ao nosso projeto de reconstrução do mundo “porque as palavras foram pervertidas, de certa forma, foram perturbadas, começando pela palavra liberdade, a palavra democracia, a palavra cultura”. Nesse contexto de construção de línguas para (re) construção do mundo, inserem-se as *conlangs*, cujo conceito e classificação apresentam-se a seguir.

1.2. Conceito e classificação de *conlangs*

Cabe indagar sobre a necessidade de criação de novos idiomas em um mundo onde já existem tantos. Além de *hobby*, forma de arte, as *conlangs* poderiam servir para outras aplicações nos processos de comunicação do contemporâneo.

Para Rhiemeier (2007), a motivação da criação de diferentes tipos de línguas e de suas histórias deve ser tratada isoladamente. Assim, o autor divide tais línguas em quatro categorias: a) linguagens para fins religiosos e propósitos místicos; b) linguagens de auxílio internacional; c) linguagens de engenharia; e d) linguagens fictícias.

Henning comenta sobre as motivações da criação de *conlangs* utilizando a expressão linguagens-modelo, equiparando-as ao aeromodelismo, entre outros tipos de *hobby*:

Linguagens-modelo constituem algumas palavras criadas a partir de um rigoroso sistema de sons imaginários inter-relacionados. Embora se trate de um *hobby* desenvolvido individualmente ou por um pequeno grupo, não fica restrito a ele. Linguagens modelo estão registradas em papel ou disponíveis no computador para que as palavras imaginárias possam ser lidas ou vistas por milhões de pessoas¹ (HENNING, 1995, p. 01).

O autor comenta que milhões de pessoas criam linguagens-modelo sobre temas muito restritos. Crianças criam vocabulários secretos para compartilhar com os amigos, enquanto adolescentes desenvolvem seus códigos privados para conversar com o sexo oposto.

Henning enfatiza o aspecto mágico da criação de linguagens-modelo ao afirmar que alguns adultos se sentem motivados a criar um idioma próprio em contraposição ao ensino rígido da estrutura formal nas escolas. Para o autor, o ensino de definições rígidas do dicionário e de uma gramática igualmente rígida tira o interesse pela criatividade da linguagem:

¹ Tradução livre da autora

Linguagem-modelo desmistifica e desmitifica o estudo de linguagem, desse modo propicia a realização de nosso desejo de aprender a expressar a nós mesmos por meio dela, criar novas palavras, em detrimento da rígida conformidade à norma. As pessoas consideram a criação de palavras como um processo distante e mágico, embora na verdade seja um processo realizado o tempo todo e no qual podemos estar todos engajados² (HENNING, 1995, p. 02).

Essa visão lúdica e mágica remete ao pensamento de Benjamin (1985, p. 111-112 apud SCHLESENER, 2009), para quem a linguagem “se apresenta ainda como a esfera em que se guardou algo do passado perdido e que pode ser redescoberto na narrativa atual, isto é, permanece como a esfera na qual se manifesta ainda a força da faculdade mimética”.

A palavra *conlang* deriva da língua inglesa, de *constructed language*, ou língua construída também conhecido pelo termo língua artificial. Conceitualmente, trata-se de um idioma inventado artificialmente por uma ou mais pessoas, seja qual for o propósito - desde a intenção de ser usado para a comunicação internacional, o uso em obras de ficção (como livros e filmes), até o puro *hobby* individual.

Do ponto de vista lingüístico do ponto de vista de sua finalidade, Gobbo (1998) classifica as *conlangs* de acordo com suas finalidades específicas em línguas para fins literários e línguas para fins auxiliares.

Harrison (1996) criou um sistema de classificação das *conlangs* (chamadas pelo autor linguagens-modelo) baseado estritamente em um critério: a fonte da maioria das palavras do vocabulário: a *posteriori* (nas quais parte da gramática e do vocabulário são criados do zero, usando a imaginação do autor ou meios computacionais automáticos), a *priori* (nas quais a gramática e o vocabulário derivam de uma ou mais línguas naturais) e mistas.

Outra classificação das línguas artificiais apresenta as seguintes categorias, de acordo com o *site Conlang Wikia* (2009): projetadas (*englangs*), subdivididas em linguagens filosóficas e linguagens lógicas (*loglangs*) e elaboradas com o propósito de experimentação em lógica ou filosofia; auxiliares (*auxlangs*) – criadas para comunicação internacional; e artísticas (*artlangs*) – elaboradas para criar prazer estético.

A partir do conceito e da classificação das *conlangs*, a seguir apresenta-se um breve histórico das línguas inventadas em suas diversas categorias.

² Tradução livre da autora

1.3. Histórico das *conlangs*

Quando se fala em língua construída, o primeiro exemplo é o esperanto, tida como língua para fins auxiliares. Criada pelo médico judeu-polonês Ludwig Lazar Zamenhof (1859-1917) e divulgada em 1887, também retrata o desejo de aproximar os povos por meio da junção de pessoas em torno de um sistema lingüístico.

De acordo com a Liga Brasileira do Esperanto (2009), a família do doutor Zamenhof falava três línguas: o russo, o polonês e iídiche. A maioria das famílias de Bialystok eram judias e a língua iídiche derivava do alemão medieval e foi difundida pelos judeus que emigraram para a Europa Oriental desde a Idade Média.

Além do iídiche, utilizava-se a língua dos poloneses que lá habitavam há séculos, o russo, pois aquela parte da Polônia pertencia e era dominada pelo Império Russo.

Na infância, Zamenhof testemunhou a discórdia racial, religiosa, de costumes e a diferença de línguas na comunicação entre os russos, polacos e alemães. Zamenhof construiu pacientemente esse idioma, publicando-o, no idioma russo, em um pequeno livro em julho de 1887, contendo o alfabeto, dezesseis regras gramaticais, alguns textos de leitura, em prosa e verso, e um vocabulário. Ainda no mesmo ano, é editado em polonês, alemão e francês. Esse fato propiciou que a língua atraísse admiradores, estudiosos, com a abertura de clubes dedicados ao seu cultivo, edição de revistas e livros escritos em esperanto.

Alves Jr. (2009) aponta registros mais detalhados da aventura de se criar línguas a partir do século XVII. Uma das primeiras foi o *Logopandectection*, idioma criado em 1653 por Sir Thomas Urquhart. Poucos anos depois do aparecimento do *Logopandectection*, Dalgarno (1626-1687) inventou o *Ars Signorum*. Segundo o autor, houve uma explosão de criações de línguas, principalmente no século XIX, época de grandes mudanças na Europa, por causa da "Revolução Industrial" que trouxe grandes conseqüências não só para o continente, mas para o mundo inteiro.

O aparecimento das revoluções tecnológicas causou, no século XIX, a crença na idéia de que mundo caminhava para a prosperidade e, como conseqüência, a ampliação do numero de pessoas crentes na necessidade de se criar uma língua internacional que ajudaria na compreensão entre os povos, ainda de acordo com Alves Jr. (2009).

Entre algumas línguas criadas naquele século figuram a Língua Universal (1852), do padre espanhol Bonifácio Sotos Ochando, Lingualúmina ou Língua da Luz, de F.W. Dyer e Chabé Aban (Língua Natural), do engenheiro Maldant, entre outras.

Em 1879, surge o *Volapük*, do padre alemão Johann Martin Schleyer (1813-1912), o primeiro e bem sucedido idioma classificado como *a posteriori* na história das línguas artificiais.

Depois do *Volapük* (1879) e do Esperanto (1887), surge o Idioma Neutral, em 1902, baseado na gramática do *volapük* com amplo léxico de línguas latinas.

Em 1903, Giuseppe Peano lançou sua língua *Latino sine Flexione* (Latim sem Flexão). Trata-se de uma simplificação do latim clássico. Em 1907, foi publicada a primeira gramática de Ido, do Marquês Louis de Beaufront, um esperanto modificado (ALVES JR., 2009). Ainda segundo Alves Jr. (2009), em 1922, surgiu o Occidental, de Edgar Von Wahl. É um idioma baseado em radicais gregos e latinos. Em 1924, foi fundada nos Estados Unidos a *International Auxiliary Language Association* (IALA) (Associação em prol da Língua auxiliar internacional), criadora do Novial, de Otto Jespersen (1928), do Interglossa, de Lancelot Hogben (1943) e da Interlíngua (1951).

Taneraic é a língua inventada em 1968 por um descendente de aborígenes da Austrália chamado Javant Biarujia. Divulgou sua língua num jornal que fundou em 1970, com textos bilíngües em Taneraic e Inglês. (ALVES JR. 2009).

Em tempos mais recentes, surgem Toki Pona (2001), Sambahsa-mundialect (2007) e Shas Sid, cuja estrutura e construção são detalhadas no próximo tópico.

1.4. Fundamentos lingüísticos da construção de uma língua: SHAS SID

Shas Sid é uma língua artística da obra do escritor Flavio Rebello³ para a saga de ficção científica CID, iniciada com *A Revelação* (2007). Este idioma é usado

³ Flavio Cimonari Rebello (Santos, 18 de setembro de 1972) é um escritor, professor particular de idiomas e webdesigner. Ele mora atualmente em São Paulo, capital. Com formação acadêmica de Direito (cursou Direito na USP), e Letras (até o segundo anos do curso de Letras - USP), Flavio Rebello é o autor da saga de ficção científica sobre os Sid, tendo lançado o primeiro volume da saga, 'A Revelação', em agosto de 2007.

pelos habitantes de Sid, um arquipélago situado no planeta Moa, um mundo de outro sistema solar, mas habitado por Homo sapiens.

Trata-se de um idioma totalmente construído, ou seja, *a priori*, ao contrário de muitas *conlangs* que não ultrapassam a barreira do uso esporádico. O idioma já tem um dicionário que conta atualmente com mais de 4.500 verbetes.

Sob o aspecto fonético, Shas Sid é escrito com dez letras, três das quais são vogais longas ([a:], [o:], [i:]) e sete consoantes que, quando sozinhas (sem vogais longas), são seguidas, na pronúncia, de um [i] breve não escrito.

A *conlang* Shas Sid não apresenta distinção entre minúsculas ou maiúsculas nem acentos ortográficos de qualquer tipo. Seguem-se as dez letras, em ordem, do alfabeto do Shas Sid, com sua respectiva pronúncia:

△	∅	l	∂	∂
a	o	i	di*	si
∂	∂	N	∂	T
bi	mī	ni	shi	ti*

Fig. 01 – Alfabeto Shas Sid⁴

O Shas Sid usa traços para unir as letras que formam uma palavra. Estes traços, variáveis segundo a letra usada, são chamados, no idioma, de bastões de união, sem os quais não há palavras, apenas letras esparsas:



Fig. 02 – Bastões de União⁵

⁴ http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Shas_Sid

⁵ http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Shas_Sid

Outro aspecto que constitui a construção dessa língua é quanto à tonicidade. Como não há acentos gráficos, o acento tônico normalmente cai na primeira vogal longa. Não havendo vogal longa, geralmente cai na primeira sílaba. Entretanto, o 'n' desloca o acento tônico para a vogal anterior (por exemplo, mishín).

A construção dos numerais em Shas Sid se faz a partir da colocação de um traço sob as letras, que passam a ser pronunciadas com o acréscimo de um 'e', como se observa na figura a seguir:

<u>Δ</u>	<u>∅</u>	<u>l</u>	<u>D</u>	<u>∩</u>
1 (áe)	2 (óe)	3 (íe)	4 (dê)	5 (sê)
<u>∂</u>	<u>∅</u>	<u>N</u>	<u>∑</u>	<u>Δ↑</u>
6 (bê)	7 (mê)	8 (nê)	9 (shê)	10 (atê)

Fig. 03 – Numerais em Shas Sid⁶

No que se refere à pontuação, o Shas Sid usa símbolos próprios no início e no fim das frases para indicar o estado emocional do falante, análogos aos *emoticons* usados atualmente na Internet, conforme figura 4 a seguir.

⁶ http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Shas_Sid

[]	Frase comum (rosto normal)	[:]
[^]	Pergunta (sombancelhas arqueadas)	[: ^]
[^]	Pergunta (gritando) (bochechas 'retas', rosto tenso)	[: ^]
[^]	Afirmção (bochechas contraídas)	[: ^]
[^]	Afirmção (gritando) (bochechas 'retas', rosto tenso)	[: ^]
()	Mudança de assunto (vírgula) (rosto bem relaxado)	(:)

Fig. 04 – Sinais de pontuação⁷

Do ponto de visto morfológico, os nomes próprios são constituídos de duas palavras, a primeira das quais deve ter, necessariamente, uma letra repetida. Para nomes masculinos, qualquer letra pode ser usada para a repetição, menos a 'i', destinada exclusivamente para nomes femininos:

AQD ássidī pai (subst).	PTO bitō dirigir (verbo)	EXN mishín grande (adj.)
AQA Assa Nome Masc.	XOO Shōo Nome Masc.	QNC Sínissi Nome Masc.
QNC Sis Nome Fem.	EH Mii Nome Fem.	IBI Ibibi Nome Fem.
AAA áaa (+ 22 kg)	CCC síssis (+ 7 m)	NNN ninín (+ 12 cm)

Fig. 05 – Formação dos gêneros⁸

⁷ http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Shas_Sid

⁸ http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Shas_Sid

As classes gramaticais de Shas Sid se constituem de cinco grandes grupos: Coisas, Nomes, Ações, Qualidades e Palavras Centrais, sobrepostas em uma frase por meio de posicionamento específico (dependendo do lugar na frase, a palavra muda de sentido e, conseqüentemente, de categoria gramatical).

A classe gramatical dos verbos apresenta vinte e cinco tempos divididos em quatro grandes categorias: Imediato, Presente, Pretérito e Futuro.

Do ponto de vista da estrutura das palavras, Shas Sid possui apenas mil radicais, mas muitos deles funcionam como prefixos ou sufixos que modificam as palavras que os precedem ou seguem e lhes dão um novo significado. A seguir, um exemplo do uso do radical *siá* (escrever) modificado por prefixos:

ŊA verbo escrever		ŊA verbo escrever	ŊAT ŊA pessoa que escreve escritor
ŊA verbo escrever	ANT ŊA substantivo singular a escrita	ŊA verbo escrever	ŊŊ ŊA lugar de escrever escritório (prédio), cartório
ŊA verbo escrever	ONT ŊA substantivo plural as escritas	ŊA verbo escrever	ŊXI ŊA sala de escrever escritório (sala)
ŊA verbo escrever	ŊAI ŊA adjetivo da escrita	ŊA verbo escrever	ŊPŊ ŊA instrumento de escrever lápiz, caneta
ŊA verbo escrever	ATŊ ŊA advérbio de maneira escrita	ŊA verbo escrever	ŊNA ŊA máquina de escrever máquina de escrever
ŊA verbo escrever	NEA ŊA coisa escrita texto (algo escrito)	ŊA verbo escrever	ŊTY ŊA aparelho de escrever computador

Fig. 06 – Empregos de prefixos na criação de palavras⁹

Pela descrição do idioma Shas Sid, percebe-se a preocupação de construir uma língua nova, ato considerado por seu autor, Rebello (IO, 2008) “uma forma de arte, uma forma de comunicação e também um exercício mental”. O autor

⁹ http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Shas_Sid

acrescenta que o fato de ser professor de idiomas o auxiliou muito na construção de Shas Sid.

No capítulo a seguir, aborda-se a utilização das *conlangs* na Literatura e no Cinema.

2. AS CONLANGS NA LITERATURA E NO CINEMA

A busca da compreensão do fenômeno das *conlangs*, como produto cultural contemporâneo implicado na construção de sociabilidades, direciona o olhar da pesquisadora para os meios pelos quais estas foram e são, ainda, utilizadas.

Gumbrecht (1998) focaliza a produção cultural a partir de um contexto que contempla as relações da obra com seus receptores, as condições históricas e materiais em que se dá sua recepção e também a própria materialidade do objeto.

Garcia Márquez que teve uma relação estreita entre literatura e cinema uma vez que algumas de suas obras foram adaptadas para a tela, ilustra a relação entre uma mídia, seu público e o contexto histórico e material em que a comunicação se processa:

Deslumbradas com tantas e tão maravilhosas invenções, as pessoas de Macondo não sabiam por onde começar a se espantar. Indignaram-se com as imagens vivas que o próspero Sr. Bruno Crespi projetava no teatro de bilheterias que imitavam bocas de leão, porque um personagem morto e enterrado num filme, e por cuja desgraça haviam derramado lágrimas de tristeza, reapareceu vivo e transformado em árabe no filme seguinte. O público, que pagava dois centavos para partilhar das vicissitudes dos personagens, não pôde suportar aquele logro inaudito e quebrou as poltronas. O alcaide, por insistência do Sr. Bruno Crespi, explicou num decreto que o cinema era uma máquina de ilusão que não merecia os arroubos passionais do público. Diante de desalentadora explicação, muitos acharam que tinham sido vítimas de um novo e aparatoso negócio de cigano, de modo que optaram por não mais voltar ao cinema, considerando que já tinham o suficiente com seus próprios sofrimentos para chorar por infelicidades fingidas de seres imaginários (GARCIA MÁRQUEZ, 1967, p. 239).

Um dos elementos mais importantes na construção das sociabilidades contemporâneas é, sem dúvida, a mídia. (SILVA; BARROS DE ANDRADE, 2006). Cada um dos artefatos culturais que compõem a comunicação mediada tecnologicamente – jornais, televisões, películas, rádios, Internet – vai proporcionar interações distintas com diferentes agentes sociais.

Esses sujeitos sociais pertencem a contextos históricos e gerações diferenciadas, e vão estabelecer formas particulares de interação com os meios.

Além disso, estes mesmos meios de comunicação interagem entre si, e este conjunto de interações produz uma teia de sociabilidade complexa que para o seu entendimento exige um pensar dinâmico, flexível e interdisciplinar que contemple a multiplicidade das manifestações culturais, reveladoras e constituídas pelas ações dos sujeitos, num contexto social. A respeito dos meios de comunicação, McLuhan considerou:

Todos os meios de comunicação, incluindo a imprensa, são formas artísticas que têm o poder de impor, como a poesia, seus próprios pressupostos. As novas comunicações não são métodos para nos relacionarem como o antigo mundo “real”; são o mundo real e remodela à vontade o que resta do mundo antigo (MCLUHAN, 1980, p. 220).

O referido autor se ocupou tanto dos efeitos avassaladores da mídia em um meio social, quanto de suas características como prolongamento dos sentidos do homem. Estudou o desenvolvimento dos diferentes meios de comunicação utilizados pelo homem, ao longo do tempo e da relação entre o meio e a mensagem. Considerava que se vive hoje em uma sociedade planetária, eletronicamente conectada, compondo o que denominou uma aldeia global.

Nessa cultura contemporânea globalizada e interessante, as *colangs* precisam ser compreendidas a partir dos meios pelos quais se manifestam: a literatura de ficção, o cinema e a Internet. Assim as seções posteriores tratarão das *colangs* na literatura de ficção e no cinema, procurando explicitar como aparecem nestes meios, produzindo sociabilidades.

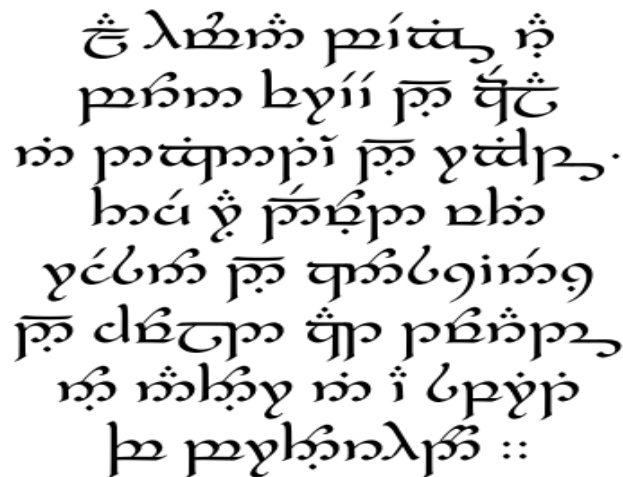
Inicia-se pela Literatura, uma vez que essa forma de cultura costuma inspirar a criação de filmes, como se verá no tópico a seguir.

2.1. Conlangs na literatura de ficção

Na literatura de ficção, um dos exemplos mais expressivos de *conlang* é o conjunto de línguas construídas por Tolkien, autor de *O Senhor dos Aneis* (1917), *Hobbit* (1937) e da trilogia “O Senhor dos Anéis” (*The lord of the rings*) (1954 e 1955), para a qual desenvolveu as línguas élficas: *quenya* e *sindarin*.

A história de O Senhor dos Anéis sucede em um tempo e espaço imaginários, a Terceira Era da Terra Média (*Middle-earth*), nome derivado do inglês antigo, *Middangeard*, reino habitado por humanos, e por outras raças humanóides: elfos, anões, orcs e hobbits¹⁰. O enredo narra o conflito contra o mal que se alastra pela Terra-Média, através da luta de várias raças contra os orcs, para evitar que o Anel do Poder volte às mãos de seu criador Sauron, o Senhor do Escuro. Partindo dos primórdios tranqüilos do Condado, a história muda através da Terra-Média e segue o curso da Guerra do Anel, por meio do olhar de seus personagens, especialmente do protagonista, Frodo Bolseiro.

Amante de criar línguas artificiais Tolkien criou as línguas élficas, [...] todas movidas pelo som bonito (eufonia) e pela estética, como o "repicar dos sinos" dizia. Ele criou um mundo onde suas línguas pudessem ser faladas, e lendas para rodeá-las. Tolkien criou várias outras línguas (como o *khûzdul* e o *valarin*), mas nenhuma tão elaborada quanto as duas élficas. Também desenvolveu alguns sistemas de escrita, as *angerthas* (ou runas) e as *tengwar*. Acreditava que uma língua bonita devia ter também um alfabeto elegante. A seguir, o primeiro artigo da Declaração dos Direitos Humanos escrita nos caracteres Féanorianos, as *Tengwar*:



Ț λῆῆῆ ῆίῆῆ ῆ
 ῆῆῆ ῆῆῆ ῆῆ ῆῆ
 ῆῆ ῆῆῆῆῆ ῆῆ ῆῆῆῆ
 ῆῆῆ ῆῆ ῆῆῆῆ ῆῆ
 ῆῆῆῆ ῆῆ ῆῆῆῆῆῆ
 ῆῆ ῆῆῆῆ ῆῆ ῆῆῆῆ
 ῆῆ ῆῆῆῆ ῆῆ ῆῆῆῆ
 ῆῆ ῆῆῆῆῆῆ ῆῆ
 ῆῆ ῆῆῆῆῆῆ ῆῆ ::

Fig. 07 – Caracteres Féanorianos

¹⁰ Ano – 2002-Sinopse - A Sociedade do Anel se rompeu, mas a saga para destruir o Um anel continua. Frodo e Sam são obrigados a confiar suas vidas a Gollum se quiserem chegar a Mordor. À medida que o exército de Saruman se aproxima, os membros sobreviventes da Sociedade, juntamente com outros povos e criaturas da Terra-média, preparam-se para a batalha. A batalha de suas vidas. Indicado a seis prêmios Oscar, incluindo Melhor Filme. Elenco - Elijah Wood, Liv Tyler, Cate Blanchett, Ian McKellen, Christopher Lee, Orlando Bloom etc. (Direção - Peter Jackson); A trilogia "O Senhor dos Anéis" é baseada no livro de 3 volumes do *The Lord of the Rings* de JRR Tolkien.

O romance de Tolkien inspirou três filmes, correspondentes aos três volumes da trilogia, lançados a partir de 2001 até 2003. O aparecimento destes filmes promoveu uma nova explosão de interesse pelo Senhor dos Anéis e por outras obras do autor. A repercussão de seu trabalho é tão grande que foi criado um instituto dedicado ao estudo acadêmico destas línguas, o *Elvish Linguistic Fellowship*, cuja primeira pergunta mais freqüente dos internautas referia-se à possibilidade de falar em quenya e sindarin.

O próprio Tolkien escreveu em suas cartas que estes idiomas não foram criados para ser falados. Sendo assim, entende-se que não podem se vistos como um fenômeno sociolinguístico, como é o caso do idioma *klíngon*, criado especialmente para o filme Guerra nas Estrelas: à procura de Spock (*The Search for Spock*, 1984) e falado no mundo inteiro (GOBBO, 2008).

Línguas artísticas, construídas para divertimento literário ou razões estéticas sem quaisquer reivindicações de utilidade, já haviam surgido no início da literatura moderna (nos contextos de Pantagruel e da Utopia), mas somente ganharam notabilidade como projetos sérios a partir do século XX. *A Princess of Mars*, de Edgar Rice Burroughs, foi possivelmente a primeira obra de ficção do século XX a caracterizar uma língua construída. Tolkien foi o primeiro a desenvolver uma família de línguas ficcionais relacionadas e foi o primeiro acadêmico a discutir publicamente línguas artísticas, admitindo que isso era *a secret vice* (um vício secreto) seu num congresso de Esperanto em 1930.

O último romance do escritor inglês George Orwell, 1984¹¹, publicado em 1948, contém uma *conlang*, a Novilíngua. A obra é uma ficção futurista, que narra o drama de Winston, o herói aprisionado na engrenagem totalitária de uma sociedade completamente dominada pelo Estado, onde tudo é feito coletivamente, mas cada qual vive em isolamento.

Ninguém escapa à vigilância do Grande Irmão, a personificação literária de um poder cínico e cruel, além de vazio de sentido histórico. Em Oceania, o partido dominante, ao assumir o poder, introduziu um idioma oficial obrigatório e

¹¹ Sinopse: em uma ditadura totalitária, na qual o Estado controla cada gesto de cada cidadão, humilde funcionário se apaixona, tenta enfrentar a repressão e é esmagado pelo sistema. Boa adaptação da obra do escritor inglês George Orwell, que dedicou sua pena à crítica do totalitarismo. Ótimo elenco e impecável direção de arte. Último filme de Richard Burton. 1984 (*Nineteen eighty-four*), dirigido por Michael Rufford, é um grande filme baseado na instigante e corajosa obra de George Orwell, O LIVRO DE 1948. O elenco é de primeira linha e o filme marcou a despedida do grande ator Richard Burton (1925-1984) das telas e da vida.

exclusivo, o qual por sua estrutura muito simplificada e objetiva restringia o pensamento e, por consequência, aumentava o grau de alienação das pessoas, como estratégia para facilitar o controle do Estado sobre as mesmas. A obra de Orwell foi transformada em roteiro do filme americano 1984 (*Ninety eight four*), lançado em 1984, sob a direção de Michael Redford.

A novilíngua ou *newspeak* é a língua artística utilizada no romance 1984, de George Orwell. No final da edição original, há um apêndice intitulado Os princípios da novilíngua. A novilíngua é uma versão extremamente simplificada do inglês, (nas traduções se procede de maneira análoga com o idioma no qual se traduz para evitar confusão) e é um dos pilares básicos do regime autoritário do Partido. O objetivo de criar essa língua era substituir a *antilíngua* (*Oldspeak*), o inglês real, para assim dominar o pensamento dos membros do Partido e inviabilizar formas de pensamento contrárias aos princípios do Ingsoc (o que no livro se conhece como crime do pensamento). Por exemplo, para evitar que o povo deseje ou pense em liberdade, eliminam-se os significados indesejados da palavra, de modo que o próprio conceito de liberdade política deixe de existir nas mentes dos falantes.

O vocabulário é reduzido ao mínimo, ao ponto de que palavras como *mal* se convertem em *imbom* (no original inglês, *ungood*), *ótimo* em *plusbom* e *terrível* se converte em *dupliplusimbom* (*doubleplusungood* no original). Com efeito, um bom falante de novilíngua é aquele que necessita de menos variedade de palavras para expressar uma idéia.

O vocabulário se divide em três partes: *A* – palavras de uso comum (comer, beber, árvore). Em quase todos os casos, as palavras deste grupo coincidem com a *antilíngua*. Com estas palavras se poderiam expressar todos os pensamentos simples que não tenham conteúdo filosófico ou político ; *B* – palavras construídas com fins políticos, com o objetivo de dirigir e controlar o pensamento do falante. Por exemplo, *bonsexo* (*goodsex*), que significa *sexo para produzir crianças para o Partido*, ou *bempensadamente* (*goodthinkwise*), que significa *de maneira ortodoxa*; *C* – composto exclusivamente de palavras científicas e técnicas, mas redefinidas de maneira que ficassem desprovidas de significados "potencialmente perigosos"¹².

¹² <http://pt.wikipedia.org/>

A gramática se fundamenta em duas características: a) qualquer palavra pode cumprir qualquer função na frase, ou seja, a mesma palavra pode ser usada como verbo, adjetivo, substantivo, etc.; b) regularidade absoluta, de modo que os verbos irregulares terminariam todos em *ed*, todos os plurais acabariam em *s*, etc.

Alguns exemplos do vocabulário da novilíngua:

- a) *Facecrime* (*facecrime*), rosto com uma expressão imprópria (como mostrar-se incrédulo ante o anúncio de uma vitória), o que é punido por lei;
- b) *Duplipensar* (*doublethink*) - capacidade de manter na cabeça dois pensamentos contraditórios, um realista e oposto à doutrina do Partido e outro de acordo com este, de maneira que a forma de atuar, o comportamento e o próprio pensamento seja congruente com o que dite o Partido, independentemente das demais idéias que haja na mente;
- c) *duplipensar* consistiria em manifestar-se e comportar-se como se fossem cinco, mantendo internamente que o resultado é quatro;
- d) *Negrobranco* (*blackwhite*), aplicada a um inimigo, refere-se ao costume de afirmar descaradamente que o preto é branco (contradizendo a evidência, que é aquilo que o Partido prescreveu), enquanto ao se referir a um membro do Partido significa afirmar de boa vontade que o preto é branco, quando o Partido assim o indicar.

Na seção seguinte, serão apresentadas algumas das obras cinematográficas nas quais foi utilizado idioma artificial.

2.2. *Conlangs* no cinema

O cinema é uma das artes mais representativas da constante evolução da experiência cultural contemporânea. A produção cinematográfica é rica de exemplos de *conlangs* e os filmes contribuíram para sua popularização. Esta riqueza não reside no número de filmes, mas na importância daqueles nos quais a *colang* esteve em evidência, o que motivou a concentração desta pesquisa em cinco filmes: *Laranja mecânica*, *Blade Runner*, o caçador de andróides, *O senhor dos Anéis*, *A Creche do Papai* e *Jornada nas Estrelas*. Estes filmes foram selecionados por sua

grande importância, quer pela popularidade alcançada, quer pela influência na produção cinematográfica subsequente.

Na linha da ficção, destaca-se *Laranja Mecânica (A clockwork orange)*, de Stanley Kubrick, lançada em 1972, baseada no livro de mesmo nome, de Anthony Burgess, publicado em 1962.

Existem algumas discussões em torno da questão se o diretor Stanley Kubrick imaginava o quanto a banalização da violência, um dos assuntos retratados no filme *Laranja Mecânica* seria algo tão presente nos dias atuais.

A Clockwork Orange foi ambientado no futuro, na Inglaterra no ano de 1995 e estrelado pelo ator Malcolm McDowell, o universo desta história mostra passagens dos centros urbanos nos dias atuais.

Dentre os pontos comuns com a realidade cotidiana, destacam-se: as *gangs*, as gírias, a violência, o desprezo por valores tradicionais, estupro, idioma artificial, irreverência, mentiras, ausência de controle no comportamento dos jovens, roubo, assassinato, sexo, drogas e sarcasmo. Nesse sentido, Maffesoli informa que:

A pós-modernidade provoca nas pessoas uma necessidade comum em que o comportamento sócio-psicológico emotivo e ético necessita da proximidade das pessoas privilegiando o estético, num processo em que ele denomina de “tribalismo” destes nossos tempos. No caso do filme em questão o uso de vestimentas iguais, padrões de linguagem e comportamento comum exemplificam esta busca de proximidade estética, orientada neste caso para a ultra violência e o desprezo pelo mundo adulto e tradicional (MAFFESOLI, 2000, p. 15).

A história retrata um jovem rapaz, chamado Alex DeLarge, que adora a música clássica de Beethoven, estupro, violência ou ultraviolência. Alex é líder de uma gangue e utiliza um idioma chamado “Nasdat”, uma língua construída, que mistura o russo, o inglês e *cockney*¹³ para se comunicar no filme.

O anti-herói personifica a irreverência e Kubrick trabalha com uma ideia muito explícita com a imagem da violência que o espectador já tem. A imagem é o ponto nodal das violências do mundo. O diretor Stanley Kubrick trava uma conversa com um público adulto onde a violência com prazer, mostrada no filme, traz pulsão

¹³ Cockney é uma espécie de dialeto das classes operárias de Londres, Inglaterra.

de vida. A violência fica potencializada não em função do que é mostrado, mas do próprio espaço que ocupa no filme.¹⁴

O filme trabalha com uma realidade urbana, os males da sociedade, que justifica a sua existência, os temas abordados em *Laranja Mecânica* permanecem, desta forma, atualíssimos, pois espelham a realidade dos centros urbanos e suas formas de sociabilidades. Trata-se de uma realidade que reflete as crises das instituições sociais como a família, igreja e escola, que falham no controle sobre o comportamento dos jovens nos dias atuais, falhando em propiciar condições para um autocontrole dos impulsos instintivos, principalmente os agressivos.

Os impactos visuais, as cenas ousadas, a forma como é narrada a história demonstram o deslumbre da imagem com a essência da linguagem utilizada pelo cineasta.

E tudo isto não poderia ser mais *pop*, é a experiência da imagem que já faz parte da convivência diária. O design se torna midiático (se torna um elemento massivo). A música e a imagem são expostas de maneira exacerbada no filme. O diretor acredita na realidade da imagem, pois ele pensa na experiência do espectador que já possui uma idéia imagética clara, ou seja, Kubrik trabalha com a imagem da violência que o espectador já tem.

Em "*Blade Runner: o caçador de andróides*" (*Blade Runner*, 1982, EUA)¹⁵ dirigido por Riddley Scott é usada uma língua construída, porém não original. Ambientado em Los Angeles de 2019, o filme tem uma visão pessimista do futuro. O argumento, escrito por Hampton Fancher e David Peoples, baseia-se na novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick. Maria Ignês Carlos Magno comenta:

¹⁴ Comentário inspirado pelas discussões em sala de aula do curso de mestrado em Comunicação, na Universidade Anhembí Morumbi.

¹⁵ Sinopse: O filme ilustra uma visão negra e futurística de Los Angeles em Novembro de 2019, período em que a humanidade inicia sua colonização espacial. Para isso, cria seres geneticamente alterados, os replicantes, para serem utilizados em tarefas pesadas, perigosas ou degradantes nas novas colônias. Fabricados pela Tyrell Corporation como sendo "mais humanos que os humanos", os modelos Nexus-6 são fisicamente idênticos aos humanos, porém mais fortes e ágeis. Devido a problemas de instabilidade emocional, grande agressividade e reduzida empatia, os Replicants tem um período de vida limitado a 4 anos. Após um motim, a presença dos Replicants na Terra é proibida, sendo criada uma força policial especial, os *Blade Runners*, para caçá-los e matá-los. Gênero: Aventura / Ficção

Blade Runner é considerado uma parábola de ficção científica sobre temas pós-modernos, situados num contexto de acumulação flexível e de compressão do tempo–espaço contemporâneos. Historicamente, apresenta algumas das características e as contradições de um mundo globalizado, em que convivem paisagens em decadência e um universo de alta tecnologia; o hibridismo cultural e lingüístico; a fragmentação da vida social, o caos dos signos, das mensagens; a engenharia genética e “o comércio mais humano do que humano é o nosso negócio”, fala do dono da *Tyrell Corporation*, responsável, entre outras coisas, por produzir os replicantes que trabalham em tarefas altamente especializadas e difíceis nas fronteiras da exploração espacial. Artisticamente, ao mesmo tempo que é considerado um filme pós-moderno e contemporâneo, pode ser lido também em suas características barrocas, não apenas pela oposição entre claro e escuro, mas, e principalmente, porque trabalha as fronteiras (CARLOS MAGNO, 2005, p.411)

A narrativa do filme se situa após uma “Guerra Mundial Terminal” na qual a superfície da Terra foi contaminada por uma poeira letal que destruiu a natureza. Alguns anos depois, em 2019, a cidade de Los Angeles, era habitada pelos humanos que permaneceram na Terra, após a transferência da elite para as colônias em outros planetas. Nesta época aparece um novo tipo de *ciborg*, o Nexus-6, uma cópia perfeita do homem, porém com um tempo de vida limitado. Em uma rebelião contra os humanos – que os utilizam como escravos nas colônias interplanetárias - quatro andróides (Zhora, Leon, Pris e Roy) voltam à Terra na tentativa de conseguir mais tempo de vida. Um caçador de andróides (Deckard) é então designado para “aposentá-los”. À medida que, ele segue sua caçada, começa a se questionar a respeito de sua própria identidade e se não seria ele mesmo um andróide, uma vez estabelecido o contato com Rachel, única das andróides que possui memórias implantadas.

Lyotard (1987), analisando o surgimento do filme pós-moderno, pondera que “a condição pós-moderna desqualificava o discurso marxista, entendido como uma metanarrativa insustentável”. Conciliando a pós-modernidade com o marxismo apareceram dois autores, ao longo dos anos 80, que acabaram influenciando os estudos de David Harvey e Fredric Jameson.

A partir do século XIX o mundo experimenta uma aceleração das condições de espaço e tempo (PUCCI JR., 2008, p.366) que se reflete em todos os

aspectos da vida social. Essa aceleração, aplicada ao processo de produção em série, resultou numa expansão do capitalismo, jamais vista, que repercutiu na base econômica, produzindo modificações nas relações políticas, na cultura e na arte.

Em decorrência da velocidade desmesurada de produção de mercadorias e seu consumo, o ciclo de criação, implantação, consumo e obsolescência de serviços e bens culturais passou a ser cada vez mais curto. No vestuário, nas comunicações e na arte, incluindo-se o cinema, tudo passou a ser volátil como nunca, resultando na debilitação do sentido histórico dos atores sociais (PUCCI Jr. 2008, p. 367).

Para Harvey (apud PUCCI JR. 2008, p. 367), o filme *Blade Runner* aborda aspectos socioeconômicos que refletiriam ansiedade e temores reais. A par dos veículos aéreos que substituem os automóveis há superpopulação, ruínas, armazéns vazios, lixo empilhado.

A presença de um imenso luminoso em que uma japonesa anuncia a Coca-Cola sugere o grande nível de correntes migratórias e a presença do capital internacional. O "caos de signos, de mensagens e significações concorrentes sugere, no nível da rua, uma condição de fragmentação e incerteza que acentua muitas das facetas da estética pós-moderna" (HARVEY, 1996, p. 279 apud PECCI Jr., 2009, p. 376). Uma das características da pós-modernidade, a instabilidade absoluta de todos os referenciais, produziria o retrato de uma super metrópole mergulhada no caos.

Sobre os personagens replicantes, seres artificiais com forma humana, Harvey (apud PECCI Jr., 2009, p. 376) considera que são simulacros, isto é, não são meras imitações, mas reproduções quase totalmente características indistinguíveis dos seres humanos. Para este autor, os grandes produtos da tecnologia do capitalismo avançado seriam seres de carne e osso, porém artificiais, os quais travam uma luta contra um tempo, que passa rápido demais para eles.

Quanto à *conlang*, *Cidadês*, a narrativa mostra que é o idioma utilizado pelos policiais da trama como uma forma de manter uma comunidade de identificação. Pela narração em *off*, toma-se conhecimento de que se trata de um jargão, uma língua de sarjeta, mistura de japonês, espanhol, alemão e outros idiomas não identificáveis. Essa nova língua é um pastiche das línguas oficiais usadas no mundo civilizado no presente.

O caso emblemático da relação entre *colang* e cinema é o de Jornada nas Estrelas. A série de televisão americana Jornada nas Estrelas (*Star Trek*), que foi ao ar de 1966 a 1969, obteve um enorme sucesso a partir da década de 70, quando foi reprisada em vários países.

Uma série de outros filmes se sucedeu a este primeiro. Para o terceiro filme da série: Jornada nas Estrelas III: à procura de *Spock* (*The Search for Spock*), dirigido por Leonard Nimoy, lançado em 1985, o lingüista *Marc Okrand* criou uma *conlang*, o *klíngon*, idioma falado pelos alienígenas originários da fictícia *klíngon*. Foi pela primeira vez no cinema que um alienígena usou um idioma diferente dos idiomas humanos.

Brea (2006 apud Paiva, 2008, p.12) considera que a mídia em sua totalidade é um sistema que produz subjetividades, ou seja, é um instrumento produtor de discursos que constroem visões de mundo. Em particular a experiência provocada pelo cinema produz uma vivência, uma relação comunicativa, através da obra de arte (filme), do criador (cineastas, produtores, etc.) e do público, surgindo uma profunda interação através da linguagem audiovisual.

Nesse contexto, o cinema pode revelar as formas de sociabilidades presentes em determinados grupos, mostrando seus conflitos, denunciando suas realidades (PAIVA, 2008).

A referência ao idioma *klíngon* e sua influência no imaginário das pessoas no filme ilustra esta idéia de Brea (2006 apud Paiva, 2008, p.12) Além disso, expõe claramente a importância de uso de símbolos e signos para a identificação entre as pessoas, em um processo de trocas sociais (BERGER E LUCKMAN, 1985).

A linguagem *Klíngon* é algo verdadeiramente único. Apesar de terem existido outras línguas artificiais e criadas para seres ficcionais, a de *Klíngon* é uma das raras vezes em que um lingüista treinado foi chamado para uma linguagem para alienígenas. Soma-se a isso os quase trinta anos do fenômeno *Star Trek*, um mito que penetrou na cultura popular e espalhou-se ao redor do globo. Estes fatores começam a explicar a popularidade da língua do guerreiro.

A Wikipédia possuía uma versão em *klíngon* que foi desativada por razões não muito definidas, atualmente a wikipédia *klíngon* está alocada no concorrente direto da Wikipédia, o servidor Wikia.

Esse idioma¹⁶ foi projetado com uma ordem de palavras do tipo Objeto Verbo Sujeito (OVS) para torná-lo menos intuitivo e dar-lhe um aspecto mais alienígena. Costuma-se dizer do klingon que é similar a línguas indígenas estadunidenses em vários aspectos.

Os fonemas básicos, junto com umas poucas palavras, foram originalmente criados pelo ator James Doohan para o primeiro filme, baseado no seriado original, *Star Trek: o filme*. Foi a primeira ocasião na qual a língua pôde ser ouvida, já que nas aparições anteriores do seriado original, os klingons expressavam-se sempre em inglês. Marc Okrand ampliou o escasso vocabulário criado por Doohan, criou um amplo léxico e uma gramática completa para *Star Trek III: Em busca de Spock* e as produções posteriores.

O klingon pode usar o alfabeto latino, mas nos seriados os klingon usam sua própria escrita alienígena. Em *The Klingon Dictionary* seu alfabeto é chamado *plqaD*, mas não há mais informação sobre ele. Nas produções de *Star Trek* usavam-se meros símbolos decorativos para aparentar um sistema de escrita próprio dos klingon e criar assim um ambiente adequado.

A *Astra Image Corporation*¹⁷ desenhou os símbolos usados para "escrever" o klingon para *Star Trek: o Filme*. Baseiam-se nos signos (normalmente de três letras) que aparecem no casco das espaçonaves klingon, que foram criados originalmente por Matt Jeffries e também na escrita tibetana porque as letras desta escrita possuem formas muito agudas e afiladas, padrão escolhido para demonstrar a devoção dos klingon às armas brancas, como espadas e adagas. Um exemplo desta escrita está na figura 08¹⁸ a seguir:

¹⁶ <http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Klingon>

¹⁷ Idem

¹⁸ Idem

garotos de quatro anos. O menino embora entendesse perfeitamente o que lhe era dito, usava uma espécie de língua própria, irreconhecível até mesmo por sua mãe, por isso era considerado “doidinho”. Charlie e Phill, ficavam aflitos por não conseguir atender as necessidades do garoto. O problema foi solucionado a partir da chegada de um novo sócio. Marvin, personagem interpretado por Steve Zahan. Charlie e Phill ficaram estupefatos ao presenciar um diálogo entre Marvin e o garoto, naquela língua que eles consideravam que o menino havia inventado. Interpelado, Marvin explicou com naturalidade típica das comédias, que estava conversando em klingon, a língua dos klingonianos. Marvin e o garoto tinham algo muito especial em comum, ambos eram *trekkers*, isto é, cultivavam a paixão pelo filme Jornada nas Estrelas, assim puderam se entender e a partir daí o menino deixou de ser percebido como uma criança mais difícil que as outras, um estranho ou louquinho, mas como alguém que pertence a uma tribo específica.

Segundo Gobbo (2004), o uso generalizado do klingon é o fenômeno mais interessante para o entendimento do modo pelo qual as línguas construídas em uma determinada mídia podem ganhar outros espaços. Prova disso é a existência de um teclado especial para a língua klingon¹⁹ bem como softwares para tradução nessa e em outras linguagens construídas.

Assim fica evidente que os produtos culturais permeiam as relações e circulam nos vários meios de comunicação. Uma das formas contemporâneas de circulação de informações e, especificamente, de disseminação e sociabilização das *conlangs*, é a Internet, analisada no capítulo a seguir.

¹⁹ <http://www.google.com.br>

3. CIBERCULTURA E CONLANGS

Este capítulo aborda a relação entre cibercultura e *conlangs* bem como o papel da Internet como espaço de sociabilização dessas línguas e de construção eletrônica de redes sociais.

3.1 Cibercultura e ciberespaço: conceitos

A Internet constitui-se em uma instância técnica que abrange uma série de características do *cyberspace*, conceito cunhado por Gibson para designar o espaço criado pelas comunicações mediadas por computador (CMC's):

Uma representação gráfica dos dados abstraídos / separados / resumidos / subtraídos / desviados dos bancos de cada computador no sistema humano. [...] As linhas de luz/claridade/iluminação percorreram *nonspace* da mente, bandos/cardumes/quantidades e constelações de dados. Como as luzes da cidade, vazante (GIBSON, 1984 apud OLIVEIRA e VIDOTTI, 2004, p. 03).

Nesse sentido, Escobar (1994) associa cibercultura às tecnologias relacionadas à comunicação digital, à realidade virtual e à biotecnologia. Nessa perspectiva, a cibercultura é analisada do ponto de vista tecnológico, abrangendo os fenômenos associados às novas tecnologias de ponta e à nova "tecnologia intelectual" engendrada pelo computador, essa a última de três tecnologias intelectuais que se sucederam – oralidade, escrita e informática – todas influenciadoras do imaginário de sua época.

Lévy (1999, p.17) conceitua e distingue os dois fenômenos: ciberespaço é “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”, incluindo não só a infra-estrutura material da comunicação digital, como o universo de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Já o neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos

de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

A esse respeito, Oliveira e Vidotti (2004) esclarecem que o ciberespaço pode ser considerado como uma virtualização da realidade, uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais.

Para os autores, essa migração para uma nova concepção de espaço e de tempo estabelece uma realidade social virtual a qual, mesmo mantendo as mesmas estruturas da sociedade real, possui códigos e estruturas próprios.

Segundo Lévy (1999, p. 118), "no caso da informática, a memória se encontra tão objetivada em dispositivos automáticos, tão separada do corpo dos indivíduos ou dos hábitos coletivos que nos perguntamos se a própria noção de memória ainda é pertinente".

Ainda na visão do autor, a cibercultura mantém a universalidade, mas dissolve a totalidade. Em termos de temporalidade, corresponde ao momento em que a espécie humana tende a formar uma única comunidade mundial, pela globalização econômica, pelo adensamento das redes de comunicação e de transporte (LÉVY, 1999).

Sobre o aspecto da temporalidade, aponta a categoria da "simultaneidade do não-simultâneo", modelo teórico que tenta perceber as dissonâncias dos eventos sincrônicos e a não simultaneidade do simultâneo; compreendendo que a modernidade tardia caracteriza-se por uma experiência espaço-temporal complexa, a qual demanda novos modelos teóricos.

Na visão de Gumbrecht (1996, p. 290), "se os tempos/espacos da era moderna entraram — por assim dizer, às costas da filosofia — num processo de reestruturação (ou talvez até de dissolução), então não podemos mais esperar realizar de pronto os objetivos totalizantes de objetividade, verdade e consenso".

O autor enfatiza que a humanidade reúne toda sua espécie em uma única sociedade, embora não mantenha a unidade do sentido, talvez porque essa unidade comece a se realizar na prática, pela efetivação de contato e interação.

É fato que a sociedade moderna se caracteriza por ser uma sociedade de mudanças. Elas — as mudanças — marcam, na verdade, a história do próprio homem, grande agente das mudanças.

3.1.1. Ciberespaço – entre tecnófobos e tecnófilos

São historicamente conhecidos o estranhamento e o desconforto que invenções técnicas geram nas pessoas, aí inserida a Internet. Antes que uma nova tecnologia seja interiorizada pelas pessoas não é fácil conseguir compreender de forma clara o movimento dessas mudanças e mais ainda antever seus efeitos.

Guimarães Jr. (1997) considera que, de uma forma muito geral, podem ser identificados, em relação aos estudos sobre a Internet, duas posições. A primeira posição considera a Internet como um fenômeno total, analisando-a em bloco e tecendo considerações a respeito de suas relações com a sociedade, ela mesma considerada, na maior parte das vezes, como um todo. A segunda, parte do pressuposto de que a Internet, além de constituir-se em um artefato tecnológico inovador, estabelece um novo espaço e tempo de interação social, dentro dos quais emergem formas novas e diferenciadas de sociabilidade.

Archer (2004, p.8) esclarece que idealmente falando, os indivíduos se dividem entre tecnófilos e tecnófobos, mas, “no mundo real, tudo isso se apresenta mesclado e como tendências ou inclinações de cada qual.[...] O interessante é que pertencer a uma ou outra decorre menos de escolhas conscientes que de algo profundo e imutável: o temperamento”.

Por sua vez, Franco e Sampaio (2009, p.1) discutem as óticas sob as quais a tecnologia é vista, “a tensão entre duas linhas de pensadores antagônicos conhecidos na literatura como tecnófobos e tecnófilos, ou integrados e apocalípticos”. Do ponto de vista da tecnofobia, a argumentação contra as transformações advindas da técnica nasce do pensamento de filósofos da Grécia antiga, entre eles Platão que trata da *techné* em seu livro *Íon* (apud FRANCO; SAMPAIO, 2009).

Os autores apontam Heidegger (1989) como um dos primeiros a mostrar o que representavam as novas técnicas da informação para a Filosofia, ao afirmar que a informática, inicialmente denominada cibernética, teria algumas conseqüências, entre elas: determinação do homem como ser ligado à práxis; transformação da linguagem em troca de mensagem; e desaparecimento da necessidade de questionar a técnica (FRANCO; SAMPAIO, 2009).

Na mesma linha da tecnofobia, encontra-se Baudrillard (1992, p. 59), um dos maiores críticos das novas tecnologias, para quem, ao transferir suas

características para as novas máquinas, o homem abdica tanto de sua capacidade de pensar como do poder: “Se os homens criam ou ‘fantasmam’ máquinas inteligentes é porque, no íntimo, descrêem da própria inteligência ou porque sucumbem ao peso de uma inteligência monstruosa e inútil, então eles a exorcizam em máquinas para poder jogar e rir com elas”. O autor acrescenta que a confiança nessa inteligência das máquinas libera o homem de toda a pretensão ao saber.

A Internet seria então, ainda na visão de Baudrillard (1992, p.148), uma espécie de jogo sem fim e sem finalidade: “Há no ciberespaço a possibilidade de realmente descobrir alguma coisa? Internet apenas simula um espaço de liberdade e de descoberta”.

Por sua vez, entre os tecnófilos, sobressai Lévy (1999) que denomina os recursos cognitivos de tecnologia intelectual e defende o surgimento de um novo espaço sociológico onde poderá se realizar uma nova cultura e a verdadeira democracia. Os sujeitos deste espaço “do saber” (Ciberespaço) formam também uma inteligência coletiva.

O autor defende que seu otimismo diante da Internet consiste em reconhecer dois fatos. O primeiro deles é que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas propostas pelas mídias clássicas. O segundo fato é que se vive a abertura de um novo espaço de comunicação, que permite explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano.

Ainda de acordo com Lévy (1999, p. 75), em sentido amplo, o mundo virtual é “um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas”.

O filósofo francês desconsidera a possibilidade de uma abordagem neutra ou objetiva da cibercultura. Sendo assim, defende que o melhor uso possível das tecnologias digitais é permitir que os seres humanos conjuguem sua imaginação e inteligência a serviço do desenvolvimento e da emancipação das pessoas.

De fato, a vivência do indivíduo no ciberespaço é tão dramática, emotiva e complexa quanto à interação face a face. Segundo Dornelles (2004), uma vez que,

no mundo virtual, o corpo não pode mais ser utilizado como meio de comunicação, outras formas são encontradas para trazer riqueza de sentido às falas.

No próximo tópico, discute-se o a relação entre ciberespaço e sociabilidade como cenário privilegiado para a sociabilização das *conlangs*, constituintes, por conseqüência, da cibercultura por ele representada.

3.2. Ciberespaço e sociabilidade

Considera-se que as tribos virtuais se reúnem por meio de afinidades e pelo prazer estético a partir do princípio de que o homem se liga a outro para formar sociedade. Dessa maneira, investiga-se o fenômeno da geração de redes de ciber-socialidade no ciberespaço, reunindo tribos que tratam tanto de temas frívolos, banais quanto de interesses intelectuais.

Ribeiro (1994) considerou a possibilidade de que o ponto de mudança mais impressionante na história recente dos computadores tenha sido sua transformação em poderosas máquinas de comunicação. Para este autor, redes globais de computadores podem se configurar no substrato da comunidade transnacional, sobretudo em relação à emergência de sua própria cultura e espaço freqüentemente designados de cibercultura e ciberespaço.

Por sua vez, Escobar (1994, p. 214) é de opinião que a cibercultura “refere-se especificamente a novas tecnologias em duas áreas: inteligência artificial (particularmente tecnologias de computação e informação) e biotecnologia”.

A difusão das novas tecnologias traz à luz dois regimes de sociabilidade: a tecnossociabilidade e a biossociabilidade que "encarnam a consciência de que cada vez mais vivemos e nos fazemos em meios tecnobioculturais estruturados por novas formas de ciência e tecnologia" (ESCOBAR, 1994, p. 214).

Já o ciberespaço se refere às redes e sistemas crescentes de meio-ambientes mediados por computador. Considerada uma rede especializada, mediada por computador, o ciberespaço é visto por Escobar (1994) como: capacitador da interação de múltiplos usuários; propiciador de situações de realidades reais e virtuais, controle e coleta de dados a distância através da telepresença; e integrador e intercomunicador com um espectro completo de produtos inteligentes e meio ambientes no espaço real.

Quanto à questão do desenvolvimento sócio-afetivo das gerações que dominam o uso de tecnologias digitais, há os que vêm nessa configuração a ruptura de barreiras físicas e culturais e há os que consideram uma superficialização das relações humanas e da relação com o mundo.

Nesse sentido, Stuart Hall considera a existência da perda de um sentido de si, a denominada crise de identidade, vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que desloca as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abala os quadros de referência social dos indivíduos:

A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar (HALL, 1999, p.13).

O posicionamento de Hall é de que há um descentramento do indivíduo e das identidades nas sociedades modernas. Não se trata de uma identidade natural, geneticamente herdada, mas construída e mutável de acordo com a forma como o sujeito é representado.

De acordo com o autor, o sujeito do Iluminismo baseava-se na concepção da pessoa humana como totalmente centrada, unificada. Corresponhia a uma concepção individualizada e o centro essencial do EU correspondia a sua identidade. A complexidade do mundo moderno fez emergir a consciência da inexistência desta essência do sujeito, que determinava sua identidade. O sujeito não é autônomo e auto-suficiente, mas é formado com outras pessoas que lhe mediam os valores e símbolos – a cultura. Assumia-se, assim, o entendimento de que a identidade corresponde à concepção sociológica do sujeito. (HALL, 1999)

Uma vez que as sociedades modernas se caracterizam por mudanças constantes e rápidas, o modelo sociológico interativo da primeira metade do século XX começa a ser perturbado por mudanças estruturais e institucionais, trazendo a superação da noção de uma identidade unificada e estável, que passa a ser definida historicamente e não biologicamente. O sujeito passa a assumir identidades diferentes em diferentes momentos.

Nesse sentido, a pós-modernidade acarreta mudanças culturais e sociais que alteram a percepção da realidade do indivíduo, levado a redefinir suas práticas cotidianas e expor-se às diferenciações de experiências a serem vivenciadas.

A chamada “dessocialização” causada pela cultura de massa resulta em um novo enfoque dado às subjetividades, designando novas noções de hábitos e valores nos quais as tribos urbanas encenam um novo cenário.

Para Maffesoli (2000), essa atomização social predomina-se como “a massa indefinida, o povo sem identidade ou o tribalismo enquanto nebulosa de pequenas entidades locais. Tratando-se de metáforas que pretendem acentuar, sobretudo, o aspecto confusional da sociabilidade”.

Sendo o individualismo um formato obsoleto frente à potência da impessoalidade, o que Maffesoli (2000) chamará “de um perder-se, em um sujeito coletivo, que não permite existir, senão no espírito do outro, não se tratando mais da história que construo, contratualmente associado aos outros Indivíduos racionais, mas um mito do qual participo”.

Nesse contexto, Turkle (1997) traça um mapa temporal das últimas décadas quanto ao modo de relacionamento com os computadores e a tecnologia, seja no âmbito da filosofia, seja no âmbito da investigação científica, ou mesmo no da literatura e do cinema.

Com base em entrevistas com usuários com diferentes experiências de relacionamento com os computadores, Turkle (1997, p.12) refere-se a uma “erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo”. Em outras concepções sobre o relacionamento homem-máquina, a autora considera que a Internet aproxima e afasta as pessoas ao mesmo tempo. A interação com outros usuários *on-line* possibilita a projeção nas telas dos computadores “nossas ficções pessoais, nas quais somos produtores, realizadores e vedetes”. (TURKLE, 1997, p. 37).

Nesse sentido, Raleiras (2007) comenta que é possível estar fisicamente isolado, desconectado do exterior e, ao mesmo tempo, estabelecer relações significativas com usuários geograficamente distantes e cujo perfil seria improvável de encontrar entre os amigos da vida real.

O uso do computador e das mensagens instantâneas é útil para sentir que alguém está disponível para contato em qualquer momento. Dessa maneira, um dos

elementos de sedução dos mundos virtuais é que nele há sempre alguém interessado em interagir.

Ainda na visão de Turkle (1997), a navegação na Internet permite ampliar o *self*: para “deixar de ser eu e ser outro”, testando os limites para autoconhecimento e procurando uma unidade condensadora da identidade. Outra idéia básica da autora refere-se ao uso do mundo virtual como laboratório de experiências da própria identidade. Trata-se de um elemento de atração dos mundos virtuais: a possibilidade que oferecem de experimentar, jogar, testar as identidades, como um espaço de adolescência prolongada.

A esse respeito, Raleiras (2007) acrescenta outras postulações sobre a Internet, entre as quais o fato de o usuário ser, ao mesmo tempo, vigiado e vigilante. As tecnologias disponíveis e a ampliação da existência para uma dimensão virtual permitem tanto vigiar mais quanto ser mais vigiados. Dessa maneira, apresentar-se no espaço público virtual pode ser então uma forma de anonimato.

No domínio privado, levantam-se questões de segurança seja quanto nas relações que os usuários estabelecem entre si através da Internet, seja quanto à responsabilidade pelo rastro criado *on-line* por essas mesmas relações.

Outro aspecto apontado por Raleiras (2007, p.6) refere-se à explosão de *weblogs* pessoais, os quais veiculam uma nova relação do indivíduo com a reflexividade e a autobiografia, bem como com a autoria de conteúdos: “Temos necessidade de existir *on-line* para termos reconhecimento”.

Finalmente, de acordo com Raleiras (2007), a Internet atua hoje como um novo espaço de encenação. A utilização de *softwares* sociais como *Orkut*²⁰, *Friendster*²¹, *Myspace*²², *Beltrano*²³, *Facebook*²⁴ entre outros, causa impacto na estruturação da vida socioafetiva dos jovens. Este tipo de *software* convida a uma auto-apresentação através da seleção de imagens, criação de redes de amigos, descrições pessoais e impõe-se cada vez mais como um espaço de encenação do sujeito. Neste caso, não se trata de criar personagens virtuais, mas de construir sua própria identidade *on-line*, selecionando o que se mostra e o que se silencia, seguindo práticas comuns.

²⁰ <http://www.orkut.com>

²¹ <http://www.friendster.com>

²² <http://www.myspace.com>

²³ <http://www.beltrano.com.br>

²⁴ <http://www.facebook.com>

Nessa mesma linha de raciocínio, Guimarães Jr.(1997) considera que o ciberespaço, ao constituir-se em um novo espaço de sociabilidade, acaba gerando novas formas de relações sociais, com códigos e estruturas próprias. Para o autor, tais códigos não são completamente inéditos, mas sim uma reformulação e uma ressemantização das formas conhecidas de sociabilidade, adaptadas às novas condições, tanto de espaço/ tempo virtuais, quanto de agentes sociais dinâmicos.

A Antropologia, com seu aporte teórico orientado para a identificação de representações sociais, é a disciplina adequada à tarefa de deslindar estes novos códigos. Nessa perspectiva, Guimarães Jr. (1997, p. 9) afirma que “o ciberespaço não pode ser considerado como homogêneo e total. Percebemos que, da mesma forma que em sociedades complexas, a experiência de alteridade no seu interior é vivida de maneira bastante intensa”.

As comunidades virtuais, listas de discussão e *sites* de relacionamento inscrevem, no ciberespaço, tribos de interesses e significados compartilhados. Isto faz com que a compreensão das novas formas de sociabilidade desenvolvidas pelo ciberespaço passe pelo estudo etnográfico dessas tribos.

A apropriação desse espaço social virtual por parte de seus habitantes faz com que novas formas de relação social sejam construídas. Assim, as particularidades desse novo espaço-tempo fazem com que as estruturas gerais de determinados esquemas sofram mudanças, no sentido de adaptarem-se às novas condições.

Corroborando a visão antropológica do ciberespaço, Hine (2000) considera que os estudos *on-line* que tratam a Internet como uma esfera cultural separada poderiam ser complementados pelo estudo contextual das formas através das quais a Internet é articulada internamente e transforma relacionamentos *offline*. Tal complementação traria um sentido muito mais rico ao uso da Internet e às formas pelas quais os relacionamentos locais moldam o seu uso tecnológico e cultural.

Nessa perspectiva, Hine (2000) vê a Internet como um contexto social e ao mesmo tempo como um artefato cultural, propondo a investigação tanto do modo como as pessoas usam a Internet quanto das práticas que o tornam significativos em contextos locais.

Ao denominar esse tipo de pesquisa de etnografia virtual, Hine (2000) atribui vários significados ao termo virtual: incerteza em relação a tempo, espaço e

presença e certo sentido de incompletude, ou seja, do “quase” em oposição ao estritamente “real”.

Ainda no que se refere à sociabilidade na Internet, Castells (2001, p. 5) o estudo da realidade da vida social nessa mídia mostra alguns resultados: “As comunidades virtuais também são comunidades, ou seja, geram sociabilidade, geram relações e redes de relações humanas, porém não são as mesmas comunidades que aquelas físicas”. Isso ocorre porque as comunidades virtuais têm, na visão do autor, outro tipo de lógico e outro tipo de relações.

Castells (2001, p. 5) questiona o tipo de lógica específica da sociabilidade *on-line*. Na medida em que se desenvolvem projetos individuais “de dar sentido à vida a partir do que sou e do que quero ser” na sociedade, a Internet permite essa conexão ultrapassando os limites físicos do cotidiano criando, para isso, redes de afinidades.

O autor defende que a tendência em desenvolvimento refere-se à diminuição da sociabilidade tradicional com base física. Tal tendência se manifesta pela diminuição da sociabilidade no bairro bem como um declínio da vida social no trabalho e, em geral, no mundo.

O que ocorre é a privatização da sociabilidade, aquela entre pessoas que constroem laços eletivos, que não são os que trabalham ou vivem no mesmo lugar, que convivem fisicamente, mas de pessoas que se buscam a partir de afinidades. A Internet permite desenvolver mais fortemente essa formação de redes sociais pessoais.

Prova disso é, ainda de acordo com Castells (2001), que o êxito das comunidades virtuais está diretamente relacionado a tarefas e interesses comuns. Embora reconheça que, muitas vezes, as comunidades virtuais careçam de conteúdo maduro, fora dos mecanismos de adolescentes, o autor observa que a Internet instrumental, ou seja, a utilização da Internet para desenvolver tarefas políticas ou pessoais ou de interesses concretos, é o que gera níveis mais fortes de interação.

Nesse sentido, mais do que a emergência de uma nova sociedade, totalmente *on-line*, o que se vê é a apropriação da Internet por redes sociais, por formas de organização de trabalho, por tarefas, ao mesmo tempo em que laços frágeis, cuja manutenção *off-line* é complicada, podem ser estabelecidos *on-line*.

Nessa perspectiva, Lemos (1999, p. 9) afirma: “[...] a simbiose crescente entre *physys* e *tekhne* nos coloca em meio a uma *cyborg society*, uma sociedade onde o humano e o tecnológico se constroem mutuamente”. Dessa maneira, a Internet transforma-se num grande *workshop* de identidade “por meio dos *cyborgs* interpretativos do ciberespaço (os *netcyborgs*)”.

Na visão de Lasbeck (2004, p.73), comunicação é a ciência do relacionamento, considerando que relacionar é estar em contato com o outro, momento em que “afinidades e diferenças jogam um jogo de adesão e expulsão, de aproximação e distanciamento, numa tensão e afrouxamento de vínculos cuja dinâmica propicia estabilidade ou instabilidade”, que caracterizam a natureza do relacionamento.

Vivendo em comum com os demais, não há relacionamento individual que não reflita as condições do ambiente e do contexto em que ele se dá. Trata-se, pois, de estar em rede, em ligação com outras séries de nós que garantem a permanência do sistema.

Essa dimensão da comunicação humana, por vezes esquecida nas práticas individuais, mas presente nas dinâmicas grupais determina e direciona as práticas culturais da Internet.

Lasbeck (2004, p.74) considera que toda coletividade deve levar em conta cada ato interativo que a constitui e que a faz viva: “É esse conjunto de nós que integra e torna inteira e significativa a vida e as relações entre os seres vivos”.

Nesse cenário, coloca-se a questão da Internet como ciberespaço de sociabilização das *conlangs*, assunto do próximo tópico.

3.3. Internet como espaço de sociabilização das *conlangs*

Aclarada a importância da Internet para as sociabilidades, se faz necessário identificar como as *conlangs* aparecem nesse meio. Rhiemeier (2007) observa que a construção de línguas não é um fenômeno de nosso tempo, mas de fato, pessoas têm construído línguas há séculos. A habilidade e o desejo de criar um idioma próprio e específico antecede à popularização da Internet, porém é inegável a contribuição desta para a difusão desta forma de comunicação.

Ao dedicar-se a estudar padrões de comportamento na utilização da Internet, Máximo (2003) já vislumbrava, na ocasião em que a Internet recém chegava ao Brasil, seu potencial de comunicação e de acesso à informação.

Seu estudo, centrado na análise da dinâmica de interação em uma lista eletrônica de discussão, esclareceu que esta “constitui-se num espaço de sociabilidade no interior do qual são compartilhados códigos sociais específicos manifestando a existência de um grupo que se define como comunidade”. (MÁXIMO, 2003, p.4). Trata-se, portanto, de espaços nos quais os indivíduos compartilham sistemas de significados e linguagem comuns, de uma realidade compartilhada que constitui a prova da própria existência desses conjuntos de pessoas como grupos sociais.

Vivenciam-se profundas mudanças científicas e tecnológicas cujo imperativo colocou não só questões práticas para a vida cotidiana, mas também, levantou novas problemáticas. Algumas dessas problemáticas estão relacionadas com novas linguagens tornadas operacionais pela tecnologia.

Por sua capacidade de multiplicar relações sociais, a Internet se tornou um espaço privilegiado para as reflexões no entendimento da sociedade contemporânea e, deste ponto de vista, uma elucidação de como as *conlangs* são encontradas na Internet se faz necessário.

Gobbo (2008) analisou o novo impulso que a Internet conferiu às novas e antigas *conlangs*, tanto as de origem literária quanto as auxiliares e mostrou que a rede se configura como um ambiente perfeito para a criação de comunidades virtuais de usuários de *conlangs*.

O Dicionário Italiano de Línguas Inventadas (ALBANI e BUONARROTI, 1994 apud GOBBO, 2008) registrou aproximadamente 3000 *conlangs*, antes de a Internet ter-se tornado um movimento de massa. Em 2004, havia uma lista de 1086 línguas construídas registradas na *WEB*.

Antes da era *WEB*, o *conlanger* divulgava seu trabalho por meio da publicação de livros, contendo a gramática básica, dicionários e textos. Atualmente a divulgação deste tipo de material é feita por meio de um *web site*. O autor menciona, ainda, o fato de a Internet não guardar a memória de *conlangs* publicadas antes da era *WEB* acarretou a perda de 2000 línguas artificiais publicadas no referido Dicionário Italiano.

No ambiente *WEB*, uma língua conhecida como Toki Pona foi criada em 2001, pela canadense Sonja Elen Kisi. Toki Pona²⁵ foi inventada para combater a depressão através de uma maneira muito simples: simplificar e destacar os conceitos básicos e naturais das coisas. A língua veio a se tornar uma espécie de “yoga para a mente”. Ao invés de se apegar a pensamentos potencialmente negativos, a língua o força a relaxar, meditar e explorar sua relação à vida, o Universo e tudo mais. Muitos destes princípios foram retirados do Taoísmo, que valoriza a simplicidade, a vida honesta e não interferência com o fluir natural das coisas.

De acordo com Chindelevitch (2009), o vocabulário limitado de Toki Pona é um atrativo para matemáticos e cientistas da computação, já que, com apenas 120 palavras, é possível criar todos os conceitos que existem no idioma. Já a Sambahsa-mundialect²⁶ foi criada pelo francês Oliver Simon, em 2007. No Brasil, existe a Shas Sid, criada por Flávio Rebello em 1985. Fica evidente que o ambiente da Internet facilita não só a divulgação da nova língua como de suas comunidades.

3.3.1 Wikias – espaço das *conlangs*

Ao se “wikipediar” na Internet buscando a definição de *Conlangs*, será encontrada uma coleção de muitas páginas interligadas com a provável colaboração de “wikipedistas” que “wikiaram” materiais e informações a respeito do tema.

Uma das características divulgadas das ferramentas Wiki é a facilidade e rapidez para encontrar informações e o mais interessante é o modelo de partilhar conhecimento, além de ser uma espécie de enciclopédia livre, a colaboração e criação de textos sobre assuntos é coletiva.

A palavra Wiki vem de Wikiwiki que, na língua havaiana, significa rápido. É a maneira contemporânea de pesquisar a Wikipédia, o Google etc. Esta é apenas uma das facetas da internet, o mundo dentro de uma sala, de um espaço qualquer, cabeças e olhares focados em uma pequena tela que se transforma naquele espaço

²⁵ http://pt.wiktionary.org/wiki/Categoria:Toki_Pona

²⁶ <http://sambahsa.pbworks.com>

e período de tempo no universo das pessoas. Um universo de infinitas possibilidades.

No espaço e no tempo desterritorializado da Internet, vêm surgindo novas formas de sociabilidade, com destaque tanto na sociologia, como na antropologia e na teoria da comunicação.

Entre esses espaços podem ser mencionados desde os *blogs* (diários digitais acessíveis *on-line*) aos *chats* (salas de bate papo), passando pelos diversos movimentos sociais que emergem na rede. Um desses novos espaços virtuais (tendo em vista que não são materiais, nem territoriais, mas apenas *on-line*) de sociabilidade são as Wikias.

Wikia é um conjunto de páginas interligadas, e cada uma delas pode ser visitada e editada por qualquer pessoa. É possível editar a página, clicando no separador no início da página (ou no *link* no fim da página, dependendo do *template* que estiver usando).

Trata-se de um espaço eletrônico de trabalho colaborativo, constantemente expandido, melhorado, com as pessoas criando páginas acerca de seus interesses, comentando páginas antigas, etc.

Wiki é uma ferramenta de *software* que permite a qualquer pessoa criar e alterar páginas de um *site* na *web*. Funciona como um gerenciador de conteúdo sendo que os usuários não precisam ter conhecimento de HTML ou outras linguagens. Na maioria das vezes, não precisa nem mesmo se cadastrar.

Existem várias ferramentas wiki disponíveis, cuja característica principal é a facilidade de edição e a possibilidade de criação de textos de forma coletiva e livre, assim como se faz no Wikcionário e outros projetos que utilizam *Wikis*.

O quadro a seguir apresenta algumas *wikis* de *conlangs*²⁷:

WIKIS DE CONLANGS	
ConlangWiki	A maior <i>wiki</i> dedicada aos tópicos de <i>ConLangs</i> e <i>ConCultures</i> (em inglês)
Constructed Languages	Portal dedicado a idiomas construídos na versão anglófona da Wikipedia

²⁷ :<http://pt.conlang.wikia.com>

<i>FrathWiki</i>	Funciona como projeto para recolher informações sobre tópicos relacionados à <i>conlanging</i> , <i>conculturing</i> e <i>worldbuilding</i> (construção de mundos imaginários) (em inglês)
<i>Unilang wiki</i>	Um banco de dados de informações sobre idiomas e lingüística (em inglês)
<i>KneeQuickie</i>	Uma wiki na qual qualquer um pode apresentar suas <i>conlangs</i> , <i>conworlds</i> e <i>concultures</i> , bem como um banco de dados de <i>conlangs</i> , <i>conworlds</i> e lingüística (em inglês)
<i>LangMaker</i>	Contém diversas <i>conlangs</i> e um banco de dados de neografias e neologismos (em inglês)

Quadro 1 – Lista de Wikis

A versão em inglês da principal enciclopédia wikia – *Wikipedia, the free encyclopedia that anyone can edit* – apresenta conteúdo relacionado à “*Constructed language* – línguas construídas”. Essa enciclopédia define wikia da seguinte maneira:

*“Wikia is a fast growing consumer publishing platform where millions of passionate fans come to discover, create and share a shocking abundance of information on thousands of topics. Community-created wikis cover everything from the latest games, anime and TV to eco-friendly living and the world's best chocolate chip recipes. With over 50,000 enthusiast communities attracting more than 30 million visitors each month, Wikia is positioned as the largest user-generated media company and a top 100 web property. Wikia communities includes huge popular entertainment and gaming sites such as Star Wars and World of Warcraft, growing wikis about technology, politics, hobbies, health issues and more, as well as cozy little wikis for families, students, creative writing, roleplaying and other small groups. Part of the free culture movement, Wikia content is released under a free content license and operates on the Open Source MediaWiki software. Explore Wikia's existing communities or start a new one instantly”.*²⁸

²⁸ Wikia é uma plataforma de publicação em rápido crescimento de consumo por fãs apaixonados que irão descobrir, criar e compartilhar uma abundância impressionante de informações sobre milhares de tópicos. Comunidade criada, Wikis cobre tudo desde os últimos jogos, animê e TV para a vida eco-amigável e as melhores receitas do mundo de lascas de chocolate. Com mais de 50.000 comunidades, atraem mais de 30 milhões de visitantes por mês, a Wikia está posicionada como a maior empresa de mídias geradas e está entre as Top 100 da Web. Comunidade Wikia inclui enorme entretenimento popular e site de jogos como *Star Wars* e *World of Warcraft*, crescendo estão Wikis sobre tecnologia, política, passatempos, problemas de saúde e outros, bem como Wikis pouco acolhedores para as famílias, estudantes, escrita criativa, RPG e outros pequenos grupos. Parte do movimento de cultura livre, o conteúdo da Wikia está disponível sob uma licença livre e opera com o *Open Source Software MediaWiki*. Explorar as comunidades Wikia existentes ou iniciar uma nova instantaneamente (Tradução livre da autora).

A versão de Portugal dessa enciclopédia livre, em sua página principal, cumprimenta e convida os usuários:

“Bem-vindo à wikia Conlang em português, uma wiki sobre glossopéia, línguas inventadas, auxiliares, fictícias, artísticas ou imaginárias. Esta wikia foi criada em 13 de março de 2007. Estamos começando e pretendemos crescer em número de colaboradores e de contribuições. Você pode começar e adicionar um verbete agora! Atualmente, temos 376 verbetes, sem contar categorias e outras páginas especiais. Contribua para aumentar esse número!”

Entre artigos e verbetes, a *wikia* apresenta uma lista de todo tipo de *conlangs* (todas as artificiais, incluindo as auxiliares, as fictícias, as artísticas e as puramente imaginárias) em ordem alfabética de seu nome em português, a saber:

- 1) Família Aígarkvannjir ou Aigariano
- 2) Ancleês ou Neolandês
- 3) Andrês
- 4) Agartiano
- 5) Antilhano
- 6) Argô
- 7) Baanzês
- 8) Blanka (Branquês no Brasil)
- 9) Bleguês
- 10) Branquês
- 11) Caracolês
- 12) Carleseano
- 13) Cari
- 14) Centaurês
- 15) Clus
- 16) Dastmen
- 17) Dhengxiao'ês
- 18) Énnbe
- 19) Escafônico
- 20) Forezam
- 21) Formitêe
- 22) Gueldar
- 23) Harama

- 24) Interlecto
- 25) Itrani
- 26) Kadje-oren
- 27) Koina
- 28) Krajskê
- 29) Киipfi
- 30) Lachrar
- 31) Latim Bruxo
- 32) Lara
- 33) Lingua Korono
- 34) Maladês
- 35) Mineiro
- 36) Mondilange
- 37) Mugal
- 38) Nemês
- 39) Nódico — Opiniões bem-vindas
- 40) Novês
- 41) Pokkian
- 42) Ralimanui
- 43) Romanslavo
- 44) Selinki lynd
- 45) Senzar
- 46) Siberiano
- 47) Sidvetlês
- 48) Slovio
- 49) Sorolan
- 50) Tlavatli
- 51) Tokcir
- 52) Trocartio
- 53) Zulbreth

O tópico Nódico — Opiniões bem-vindas — apresenta o convite do autor da conlang (*GOUVEA, 2008*) para participar de sua construção, o que denota a interatividade de seu planejamento: “Olá, todos. Gostaria de trocar idéias com vocês sobre o desenvolvimento do Nódico. Gostaria especialmente de sugestões sobre

como construir um sistema de conjugação verbal e de sugestões para vocabulário. Jggouvea 20h14min de 07 de Janeiro de 2008 (UTC)²⁹.

Da lista divulgada pela wikia em língua portuguesa, constam *conlangs* ainda não traduzidas, entre elas:

- 1) Awkaŋu
- 2) Línguas Babyish
- 3) Thanach
- 4) Hynasul Rymethazh
- 5) K'cha T'zhek
- 6) Língua YHVV
- 7) Sænoŋko
- 8) Svaraltursk
- 9) Taki-Itzano
- 10) Idiomas do Universo 20x
- 11) Uberês
- 12) Wiki Neo
- 13) Zeônico

A respeito da primeira língua citada – Awkaŋu –, trata-se “de um idioma baseado no subjetivismo. Cada sentença é vista como uma opinião ou descrição subjetiva relacionada ao contexto”.

Outra lista apresenta *Conlangs* hospedadas em outras *wikias*:

- 1) Atlântico
- 2) Casino
- 3) Ch-m- Tlondor
- 4) Dele
- 5) Eslevano
- 6) Henaudute
- 7) Ibrano
- 8) Jamastulu
- 9) Kosi
- 10) Língua Franca Nova
- 11) Nordap

²⁹ <http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=813089&tid=2576030925693792187&start=1>

- 12) Polaquino Dracônico
- 13) Pomeranês
- 14) Qanao
- 15) Quirumbo
- 16) Senjecas
- 17) Shtarmoni
- 18) Sirius
- 19) Sisiwön
- 20) Tilawa
- 21) Trentês

Uma das wikias mais produtivas na disseminação e sociabilização das *conlangs* é aquela localizada no endereço <http://wiki.fraith.net/>. Nela, pode-se encontrar, entre outras, uma *conlang* denominada Ch-m-_Tlondorl, considerada uma *conworld*: “A *conworld* is a constructed (fictional) world, such as a fantasy world, a science fiction universe, or an alternative timeline. Many conworlds feature fictional languages”.

Ch-m-Tlondor é apresentada por seu autor como “*a language for a conculture I'm working on for a book*”, cujo enredo decorre de 20.000 anos atrás até o tempo presente, em um universo ficcional no Atlântico (LILLY, 2009). Nesse sentido, Lévy (1999, p.15) esclarece:

A hipótese que levanto é a de que a cibercultura leva a copresença das mensagens de volta a seu contexto como ocorria nas sociedades orais, mas em outra escala, em uma órbita completamente diferente. A nova universalidade não depende mais da auto-suficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência das significações. Ela se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos variados em uma renovação permanente (LÉVY, 1999, p. 15).

A interação social no ambiente das wikias se orienta por meio da escrita que, aliás, é um campo específico de criatividade em termos de abreviaturas, novos significados de palavras convencionais, e criação de novas palavras. De acordo com Goffman (2004), tal fato dá ao usuário um grande controle sobre o que deseja mostrar aos outros.

Existem poucos momentos de diálogo e troca entre os membros das wikias. Por esse motivo, torna-se difícil reconhecê-las como verdadeiras comunidades no sentido sociológico. Para Bauman (2003, p.67), geram apenas “vínculos sem conseqüências” – laços breves que não vinculam verdadeiramente”. Prova disso é a lista de 94 *conlangs* menos usadas ou abandonadas apresentada na Conlang Wikia em língua portuguesa, entre elas: Ars Signorum Antido , Babm , Bolak , Bonjang, Chabé Aban, Common Writing ,Dousha, Eklektu, Ekselsioro, Esperantuisho , Europanto , Folkspraak , Globaço, Hom Idyomo,Idiom Neutral, Kalisise, Língua Católica, Kotava, Mez-Voio, Mondlingvo, Neposlava, Ododu, Panamane, Philosophical Language, Romanal, Românida, Semitês , Slovio, Solresol, Spokil, Tunu, Ulla, Uropi, Vikto e Ygyde.

A longa lista de *conlangs* menos usadas ou abandonadas reflete a brevidade dos laços criados entre internautas e *conlangers*. Essa idéia é reforçada pela pouca interatividade percebida dentro dos *sites* das várias línguas criadas e observadas na Internet. Esse fato, no entanto, não depõe contra as enormes possibilidades de disseminação das *conlangs* no ciberespaço.

CONCLUSÃO

Este estudo teve por objetivo geral levantar dados sobre a existência das *conlangs*, bem como sua influência na utilização da linguagem da sociedade contemporânea. Concomitantemente, buscou-se refletir sobre a natureza das *conlangs*, seu significado e impacto no mundo contemporâneo.

Tal reflexão levou à relação entre línguas construídas e meios de difusão, tais como: a literatura de ficção, o cinema e a Internet. Nesse sentido, enfatizou-se o papel da Internet como espaço de sociabilização das *conlangs*.

No que se refere ao objetivo geral, a revisão da literatura permitiu concluir a existência de inúmeras línguas planejadas, em suas diversas categorias, com ênfase naquelas com finalidade artística, ou seja, elaboradas para criar prazer estético.

Observou-se igualmente que, do ponto de vista lingüístico, as linguagens podem ser categorizadas em: *a priori*, em que boa parte da gramática e vocabulário é criada do zero, com base na imaginação do autor ou em meios computacionais automáticos, e linguagens *a posteriori*, cuja estrutura deriva de uma ou mais línguas naturais e mistas. Alguns *conlangers* mesclam os dois tipos de elaboração.

A descrição da língua SHAS SID, a exemplo de outras, possibilitou concluir que a elaboração *a priori*, dada a complexidade estrutural e vocabular das linguagens, é preterida em benefício da elaboração *a posteriori* ou mista. Isto se explica pela utilização da imaginação do autor aplicada na elaboração lúdica de sua língua para fins literários e artísticos aliada ao conhecimento de línguas preexistentes bem como da linguagem internética, por meio da utilização de ícones em sua pontuação.

O próprio *kit* de construção de linguagens apresentado na Wikipédia requer dos *conlangers* noções de prefixos e sufixos, gênero e número nominal, aspectos verbais, entre outros conhecimentos gramaticais necessários.

Sob a ótica comunicacional, trata-se da reconstrução da linguagem como forma de concretização de um projeto de desvios do representacional, de desvios do mundo, as ficções são uma forma de desvio. Representa ainda um fenômeno de comunicação de massa, considerando sua difusão por mídias como a literatura de

ficção, o cinema e a Internet. A conlang é um elemento de mundo que se conforma na rede, num lugar midiático traduzível, sem necessidade de haver deslocamento físico para acessar.

Lyotard (1987) aponta para a emancipação a partir da superação da ignorância. É a idéia de trazer e viver o presente, os fragmentos, deixando claro que a corrente vitoriosa será uma sociedade tecnológica. É a fragmentação e o entrelaçamento de representações diferentes em uma sociedade disforme, semelhante a um mosaico com diversos elementos: união, conflito, amabilidade, agressividade, distinção, repetição etc. São as inúmeras possibilidades que o indivíduo contemporâneo tem de acesso entre diferentes culturas, informações, imagens por diversos meios de comunicação deflagrados pelo processo de globalização: é só observar as pluralidades existentes por conta das rupturas.

Na internet de acessos ilimitados, cada um decide de quais universos vai participar ou quais os universos que vai criar. É individual, personalizado, possibilitando acessar como, onde e quando quiser. Neste ambiente que envolve a troca de informações e utiliza os sistemas simbólicos para comunicar-se, é que transcorre: escolhe-se a qual tribo pertencer, em qual língua se comunicar e, caso não haja identificação com nenhuma das que estão disponíveis, cria-se uma.

Sim, cria-se uma, em um universo de infinitas possibilidades de contatos virtuais, no qual se observa o aparecimento de línguas criadas artificialmente, com múltiplas finalidades. Denominadas *conlangs* – corruptela inglesa criada para **CON**structed **LANG**uage, essas línguas criadas caracterizam-se como um fenômeno recente com o advento da internet, no tocante à sua forma de utilização e difusão, elas, no entanto, têm sua gênese cunhada na historicidade dos povos.

A busca da compreensão do fenômeno das *conlangs* como produto cultural contemporâneo implicado na construção de sociabilidades o que direcionou o olhar da pesquisadora para os meios pelos quais estas foram e são, ainda, utilizadas.

Na literatura de ficção, um dos exemplos mais expressivos de *conlang* é o conjunto de línguas construídas por Tolkien, autor da trilogia O Senhor dos Anéis para a qual desenvolveu as línguas élficas *quenya e sindarin*, baseadas na eufonia e na estética, mas não destinadas à generalização lingüística.

Situação oposta é a do idioma *klïngon*, criado especialmente para o filme Guerra nas Estrelas: à procura de Spock e que se transformou em um fenômeno sociolingüístico, transpondo os limites de uma mídia para ganhar outros espaços.

Do ponto de vista da difusão das *conlangs* pela Internet, a revisão da literatura possibilitou considerar o ciberespaço como uma virtualização da realidade, uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais, migração esta refletida em uma nova concepção de espaço e de tempo que estabelece uma realidade social virtual com códigos e estruturas próprios.

Dessa maneira, foi possível concluir pela relação entre crescimento do ciberespaço e um movimento internacional para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas propostas pelas mídias clássicas. Outra conclusão possível é que se abriu um novo espaço de comunicação, que permite explorar as potencialidades culturais e humanas.

Do ponto de vista da Internet como fator de sociabilização das *conlangs*, a formação de tribos virtuais, reunidas a partir de afinidades estéticas torna-se um fenômeno comunicacional. Nesse espaço, ampliam-se as possibilidades de experimentação, jogo, criação ou reconhecimento de identidades.

A presença de *conlangs* na Internet demonstra ser um fenômeno numericamente crescente, haja vista a existência de wikias, wikipedias, espaços de trabalho colaborativo fortalecido pelo interesse comum pela nova língua ou pelo mundo que ela viabiliza linguisticamente. Nesse sentido, a Internet revela-se como instrumental, ou seja, propicia à manifestação de interesses concretos, uma vez que nela podem ser encontradas possibilidades virtuais de interatividade e sociabilização.

A pesquisa realizada deixou perceber, no entanto, que a interatividade pode ser dificultada pelo pouco acesso aos sites. A internet, esse poderoso espaço de disseminação das *conlangs* também sinalizou que os organizadores e *conlangers* esforçam-se para fazer o internauta efetivamente participar do processo de criação de linguagens ou de aprender as já existentes, como por exemplo, propondo cursos rápidos para aprender a língua, porém os links destinados a esse fim demonstraram inconstância.

Percebeu-se certa impermanência dos próprios endereços, que desaparecem sem explicações – o que não é privilégio, todavia, dos endereços

relacionados às linguagens planejadas. Mesmo naqueles que já se estabeleceram com qualidade, os vínculos mostram-se frágeis.

Isto pode ser explicado pelas dificuldades inerentes à construção de linguagens tão sofisticadas e exigentes de conhecimentos lingüísticos que vão muito além de uma linguagem puramente tribal e espontânea. De qualquer maneira, a Internet mostra-se como espaço privilegiado de disseminação das *conlangs* por permitir a construção de mundos, mundos representacionais. A flutuação das identidades dá uma formatação nas *conlangs*. Um caminho que percorre pela internet onde encontramos diferentes formas, diferentes efeitos, diferentes possibilidades.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

ALVES JR., O. *Línguas artificiais: a maldição da Torre de Babel*. 2009. Disponível em: ozias-esperantisto.blogspot.com/.../linguas-artificiais-maldicao-da-torre.html – Acesso em: out., 2009.

ARCHER, N. *Tecnófilos e tecnófobos*. Folha de São Paulo, página E8, 19.04.2004 www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1904200413.htm Acesso em: nov., 2009

BAUDRILLARD, J. *A transparência do mal*. Campinas: Papirus, 1992.

BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BERGER, J.; LUCKMANN, S. *A construção social da realidade*. São Paulo: Cortez, 1982.

BORDENAVE, J. D. *O que é comunicação*. São Paulo: Brasiliense, 2002.

BUESCU, L; MARTINS, J. (trad.) *Que sabes*. Lisboa: Celbrasil, 1980. Tit. original: *New world of knowledge nature*. Acesso em 26/8/09. Disponível em www.acd.ufjf.br/~pead/tema05/por-tm05.html

CASTELLS, M... *Internet y la sociedad red. Lliçó inaugural del programa de doctorat sobre la societat de la informació i el coneixement*, 2001 Disponível em: www.uoc.es /acesso em: out., 2009.

CASTRO, C.M. *Os meninos-lobo*. Revista VEJA. Edição 2120 / 8 de julho de 2009. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/080709/meninos-lobo-p-024.shtml>. Acesso em: dez., 2009.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2009.

DORNELLES, Jonatas. *Antropologia e internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a "rede"*. Horiz. Antropol., v. 10, n. 21, p. 241-271, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?> . Acesso em: jan, 2010.

ESCOBAR, A. *Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture*". *Current Anthropology*. Vol. 35, n.3 june1994.: 211-231. Disponível em: <http://www.jstor.org/pss/2744194> /acesso em: out., 2009

FRANCO, M.A.; SAMPAIO, C. S. *Linguagens, comunicação e cibercultura: novas formas de produção do saber. Informática na educação*. n.05, junho/99 . Disponível em: www.ccuec.unicamp.br/revista/.../educacao5-1.html Acesso em: out. 2009.

GARCÍA MÁRQUEZ, G. *Cem anos de Solidão*. São Paulo: Record, 1967

GOBBO, F. *The digital way to spread conlangs*. Torino, Università degli Studi D"ell Insubria, 2005.. Disponível em: www.dicom.uninsubria.it. Acesso em: 20 ago, 2009.

GUMBRECHT, H. U. *História da literatura: fragmento de uma totalidade desaparecida?* In: OLINTO, H.K. (org.). *Histórias de literatura*. São Paulo: Ática, 1996, p. 223-240.

_____. *Modernização dos sentidos*. São Paulo: 34, 1998,

GUIMARÃES JR., M.J.L. *A cibercultura e o surgimento de novas formas de sociabilidade*. II REUNIÓN DE ANTROPOLOGIA DEL MERCOSUR, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de novembro de 1997. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/ciber.html> Acesso em: out., 2009.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

HARRISON, R. *Classification of constructed languages*. Disponível em: <http://www.rickharrison.com/language/index.html> Acesso em: set., 2009.

HENNING, J. *Model languages*. Volume I, Issue 1 -- May 1, 1995 Disponível em: <http://www.langmaker.com/ml0101.htm#bm1a> Acesso em: 10 out., 2009

HINE, C. *Etnografia virtual*. Barcelona, ES: UOC, 2000.

IASBECK, L. C. "A. Comunicação em rede: um conjunto de nós". In: CONTRERA, M. S. et al. (Org.). *O espírito do nosso tempo*. São Paulo: Annablume, 2004, v. 001, p. 61-74.

LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, P. *A máquina universo: criação, cognição e cultura informática*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LYOTARD, J.F. *O pós-moderno explicado às crianças*. Lisboa: D. Quixote, 1987.

MAFFESOLI, M.. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 3.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

MAGNO, M. I. C. *Tempos e linguagens. Representações e inter-relações*. Comunicação & Educação . Ano X • n. 3, • set/dez 2005.

MARTIN-BARBERO, J. *Nuevas sensibilidades: entre urbanías y ciudadanías* . Agenda. 2008.p. 185-193 Disponível em: http://www.usp.br/matrizes/img/02/pauta4_martin_barbero.pdf Acesso: nov., 2009.

MATTELART, A. *Cultura e universalismo na era da mercantilização*. Ciberlegenda, Número 8, 2002.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

_____. *Revolução na comunicação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

OLIVEIRA, C.W.; VIDOTTI, S. A. B. G. 2004, *Auto-organização do ciberespaço: uma visão holística*, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, n 4, 2004. Disponible em: <http://www.cibersociedad.net>. Acesso em: out., 2009.

PUCCI JR, R. L. "Cinema pós-moderno". In: MASCARELLO, F.(Org). *História do cinema mundial. Coleção Campo Imagético*. São Paulo: Papyrus, 2000. pp.361-378.

RALEIRAS, M. *Recensão da obra A vida no Ecrã. A identidade na era da Internet, de Sherry Turkle [1997]*. Lisboa: Relógio d' Água. Sísifo. Revista de Ciências da Educação, 03, pp. 113-116, 2007.

RIBEIRO, G.L. *Internet e a emergência da comunidade imaginada transnacional. Série Antropologia 181*. UNB, Brasília, 1995. Disponível em: <http://vsites.unb.br/ics/dan/Serie181empdf.pdf> Acesso em: dez, 2009.

REBELLO, F. C. *Informações sobre Shas Sid e seu autor. [mensagem pessoal]*. Mensagem recebida por < info@xaccid.info > em 01 jul. 2008.

RHIEMEIER, J.A. *Brief history of conlanging*. Disponível em www.ioerg-rhiemeier.de/Conlang/index.html. Acesso: nov, 2007.

SCHLESENER, A. H. *Mímesis e infância: observações acerca da educação a partir de Walter Benjamin*. Revista Filosofia Usininos. 10(2):148-156, mai/ago 2009. Texto disponível em: <http://www.revistafilosofia.unisinios.br/pdf/149.pdf> Acesso em: outubro, 2009.

SILVA, E.H.; BARROS DE ANDRADE, R.M. *Sociedades midiáticas: flexibilidade, mutação e pluralidade*. Comunicação, Mídia e Consumo, vol. 3, n. 6, 2006.

WOLF, M. *Teorias da comunicação*. 8. ed.. Lisboa: Presença, 2003.

FILMOGRÁFICAS

Blade Runner – O Caçador de Andróides (*Blade Runner*)

EUA, 1982

Direção – Ridley Scott

Nineteen eighty-four

Reino Unido, 1984

Direção – Michael Radford

A creche do papai (*Daddy Day Care*)

EUA, 2003

Direção – Steve Carr

O Senhor dos Anéis – A sociedade do Anel (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*)

EUA, 2001

Direção – Peter Jackson

Laranja Mecânica (*A Clockwork Orange*)

Inglaterra, 1971

Direção – Stanley Kubrik

WEBGRÁFICAS

<http://pt.conlang.wikia.com>

<http://pt.conlang.wikia.com/wiki/Klingon>

http://pt.wiktionary.org/wiki/Categoria:Toki_Pona

<http://sambahsa.pbworks.com>

<http://www.beltrano.com.br>

<http://www.facebook.com>

<http://www.friendster.com>

<http://www.myspace.com>

<http://www.orkut.com.br>

<http://www.wikipedia.com>

ANEXOS

ANEXO 1

ENTREVISTA PARCIALMENTE TRANSCRITA COM FLÁVIO REBELLO

Entrevistado: Flávio Rebello (Professor de idiomas, webdesigner e escritor).

Data da entrevista: 09 de Julho de 2008

Nas questões: FR = Flávio Rebello

Flávio já participava, ativamente, em fóruns e listas de alguns sites especializados, de discussões sobre idiomas artificiais, tais como o esperanto, quanto outros idiomas por lazer. O livro “A Revelação” é o primeiro de uma saga de ficção científica criada pelo autor e é uma compilação de quase três anos de ensinamentos, trocas de informações e conversas entre Flávio e Dod Aia (Extraterrestre) que, segundo o livro, é vindo de um país chamado Sid e falam o idioma Shas Sid. O personagem Dod Aia relata ter vindo para o nosso planeta ainda pequeno, como parte de um programa especial feito para responder às perguntas do seu mundo. **(REBELLO, Flávio. A Revelação. São Paulo: Edição do Autor, 2007. 2ª edição).**

Por que aprender ou criar uma nova língua ?

FR: Além de ser uma forma de arte e de comunicação para mim funciona também como um exercício mental.

Tem finalidades comerciais ?

FR: Sim, além do livro – a saga que tem outros volumes que pretendo lançar, tenho projetos de desenvolver games e outros produtos licenciados.

Cite a (s) motivação (oes) que levaram você a criar a SHAS SID ?

FR: Partindo da idéia do Livro Revelação – um país tem que ter uma cultura, uma cultura tem que ter uma língua, uma língua tem que ter uma história e uma história tem que ter um povo

Em quais autores (línguas) você se inspirou para criar a SHAS SID ?

FR: Inicialmente no Esperanto, cheguei a viajar por alguns países, quando jovem utilizando o idioma Esperanto e nas línguas ficcionais o Klingon de Star Trek.

Hoje, no Brasil, você saberia dizer quantos idiomas artificiais existem ? Qual é o tamanho deste universo ?

FR: Não sei dizer.

O ambiente da Internet foi importante para a expansão da Shas Sid ? Por que ?

FR: Foi sim, porque é possível uma exposição que rompe fronteiras.

Você faz uso de quais tecnologias ou meios para divulgar a Shas Sid ?

FR: Além da escrita, do livro, da internet, sou WEB designer e estou desenvolvendo jogos para vídeo games

Em termos de estrutura, você possui um cadastro composto de quantos indivíduos no site que utilizam o idioma ?

FR: 150 pessoas

Você identifica estas pessoas se são adultos, adolescentes ?

FR: Não, não temos este tipo de controle

Você chegou a realizar algum estudo teórico de conceitos como – sociabilidade, grupos sociais como e quando se organizam ?

FR: Não. Acredito que o fato de ser Professor de idiomas, me ajudou a construir esta língua. E a idéia central foi criar um idioma para servir de base para intermediar o diálogo entre terráqueos e os sids do livro.