

Call for Papers: 41. Wetzlarer Tage der Phantastik //  
Symposium 2025 der Inklings-Gesellschaft für Literatur und Ästhetik e. V.  
(12.–14. September 2025):

## Jenseits von Elbisch

# Konstruierte Sprachen in phantastischen Welten

*Seid vorsichtig, Freunde! [...] Sagt nichts Geheimes!  
Hier ist ein Kundiger der Alten Sprache.*

J. R. R. Tolkien, *Der Herr der Ringe*, Buch 1, Kapitel 3.

Konstruierte Sprachen schaffen es, uns Leserinnen und Leser tiefer in den Sog des Phantastischen zu ziehen, bringen uns dazu, den sicheren Hafen des Rationalen, des Bekannten zu verlassen, um uns an neue Gestade zu spülen. Obwohl sie uns vorher unbekannt waren, rufen konstruierte Sprachen ein bestimmtes Empfinden wach. Ein Elbenfürst namens *Grishnákh* wäre genauso sonderbar wie *Namarië* als Abschiedsgruß eines Klingonen. Durch diese Verbindung erschaffen konstruierte Sprachen eine Immersion, die das Worldbuilding vollendet. Die Welt des Phantastischen wird glaubhafter, greifbarer und lebendiger.

Immersion sei hier das Stichwort. Werden das Fremde und Mythische in der Odyssee noch allein in der Art, Kultur, und Lebensweise fremder Völker wie den Lotophagen, Kyklopen und Laistrygonen sichtbar, trägt die Verwendung exotischer Sprachfragmente, die mehr oder weniger korrekt und manchmal gänzlich erfunden sind, zum Kolorit realer, fiktiver und phantastischer Reisen bei. Von Jonathan Swifts *Gullivers Reisen* über Karl Mays Reiseerzählungen bis hin zu J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*, in dem die fiktive Welt sprachlich detailliert ausgestaltet ist.

Der komplette Verzicht auf das sprachliche Element auf der einen Seite und eine voll ausgebaute Sprache wie Quenya auf der anderen stellen lediglich Pole eines Spannungsfeldes dar. So deutet H. G. Wells die Eigenschaften der Sprache der Eloi nur an, von den Morlocks wird erwähnt, dass sie überhaupt eine besitzen. Indem wir uns von *Die Zeitmaschine* 101 Jahre Richtung Gegenwart bewegen zum Beginn von G. R. R. Martins Buchreihe *Das Lied von Eis und Feuer*, nähern wir uns ansatzweise dem Pol, dem Tolkiens Quenya zuzuordnen ist. Im Gegensatz zur Eloi-Sprache nennt Martin nicht nur mehrere Namen aus den entsprechenden Sprachen, sondern auch konkretes Sprachmaterial, z. B. *qoy* oder *vaes*, welche man anhand des Kontexts als ‚Blut‘ und ‚Stadt‘ auffassen kann. Für den Wechseln ins audiovisuelle Medium erschuf David Peterson aus diesen Fragmenten das Dothraki für die Fernsehserie *Game of Thrones*.

Hinzu kommen Werke, in denen die Verwendung konstruierter Sprachen ein zentraler Bestandteil des Narrativs sind, wie Suzette Haden Elgins *Amerika der Männer* oder Ursula K. Le Guins *Immer nach Hause*, oder solche, in denen über Übersetzungsprobleme einer fiktiven Sprache kulturelle Differenzen deutlich gemacht werden wie in C. J. Cherryhs Atevi-Zyklus. Teilweise werden einzelne sprachliche Elemente gezielt eingesetzt, um die Funktion von Sprache als Machtmittel zu unterstreichen wie beim Neusprech in George Orwells *1984* oder bei den Zaubersprüchen der *Harry-Potter*-Reihe. Dabei wird Sprache im Falle des Neusprechs als soziopolitisches Instrument eingesetzt, im Falle der lateinisch-basierten Zauberformeln bei J. K. Rowling als direkter Zugang zur Manipulation der Wirklichkeit.

Selbstredend haben konstruierte Sprachen es auch in die deutsche Phantastik geschafft. Während beispielsweise Markus Heitz' *Die Legenden der Albae* mit Orts- und Personennamen sowie Begriffen wie

*dzôn* ‚Stadt‘ und *nostàroi* ‚Feldherr‘ eher dem fragmentarischen Muster bei G. R. R. Martin folgen, findet sich mit Horn in der Fernsehserie *Der Greif* sogar eine voll entwickelte Sprache.

Konstruierte Sprachen sind folglich sowohl in Deutschland als auch in der Welt von immenser Bedeutung zur Vermittlung des Phantastischen, da sie zu einem zentralen Element der Immersion geworden sind. Diesem Element seien die 41. Wetzlarer Tage der Phantastik gewidmet.

Wir erbitten Vortragsvorschläge zu folgenden und verwandten Fragestellungen:

- Was wird konkret durch eine konstruierte Sprache wiedergegeben? Namen von Orten und Personen, Begrüßungsformen, ganze Dialoge oder Poesie? Wie wirkt sich dieser Einsatz auf einzelne Narrative und Worldbuilding aus?
- Wie tragen konstruierte Sprachen sowie sprachliche Fragmente zu Immersion und Worldbuilding bei? Inwiefern zeigen diese uns das Fremde, Bekannte und Phantastische? Inwieweit kommen hier klangliche und grafische Faktoren ins Spiel? Soll eine altherwürdige Gelehrsamkeit vermittelt werden, die Andersartigkeit einer bestimmten Kultur oder eine Vertrautheit damit?
- Welchen (phon)ästhetischen Wert haben konstruierte Sprachen? Sollen beim Leser potenziell positive oder negative Assoziationen hervorgerufen werden? Sind unter Umständen Gemeinsamkeiten mit natürlichen Sprachen erwünscht oder sogar beabsichtigt? Welches Weltwissen aus der Realität soll damit transferiert werden?
- Welche Stereotype werden durch derartige Sprachen erfüllt? Wo und wie wird mit solchen gebrochen? Wie werden Machtverhältnisse (de)konstruiert?
- Welche Kon- und Ko-Texte gehen mit dem Einsatz konstruierter Sprachen einher? Welche intertextuellen Beziehungen haben Texte miteinander, in denen fiktionale Sprachen verwendet werden? Wo und zu welchem Zweck wird statt einer fiktionalen Sprache die Erzählsprache benutzt und andersherum?
- Welche Rolle spielen erfundene Sprachen bei der Konstitution von Gruppenidentitäten im Fandom? Für welche kommunikativen Funktionen werden entsprechende Conlangs in der Community benutzt? Wo werden positive wie negative Transferphänomene im Spracherwerb sichtbar? Wie entwickelt sich eine Conlang im Fandom weiter?
- Inwiefern „schimmern“ konstruierte Sprachen in der Erzählsprache durch? Man denke an das gebrochene Englisch, das Freitag in Daniel Defoes *Robinson Crusoe* verwendet, oder an augenscheinliche Lehnübersetzungen wie *Teil der Unendlichkeit* im Sinne von ‚Jahr‘ in *Die Legenden der Albae*. Welche Weltanschauungen und kulturellen Aspekte werden damit hervorgehoben?

Die Fragestellungen können aus sprach-, literatur-, kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive auf Deutsch oder Englisch betrachtet werden. Besonders freuen wir uns über Beiträge, die dem Konferenztitel folgend Werke und Aspekte jenseits der „betretenen Pfade“ von Elbisch & Co beleuchten.

Bitte schicken Sie ein Exposee von max. 300 Wörtern für einen 30-minütigen Vortrag sowie die eigene Kurzbiographie (max. 150 Wörter) bis zum 28. Februar an [registration@phantastik.eu](mailto:registration@phantastik.eu). Die Tagung findet vom 12. bis 14. September 2025 in den Räumen der Phantastischen Bibliothek Wetzlar, Turmstraße 20, 35578 Wetzlar statt.

Die Phantastische Bibliothek Wetzlar erstattet für die Referent\*innen in der Regel die Kosten für eine Bahnfahrt 2. Klasse plus Übernachtungskosten. Da unsere Mittel sehr begrenzt sind, erbitten wir bei zu erwartender kostspieliger Anreise einen kurzen Hinweis zusammen mit dem Exposee, damit wir ggf. eine

unseren Möglichkeiten entsprechende finanzielle Regelung finden können. Referent\*innen zahlen selbstredend keinen Tagungsbeitrag.

# Beyond Elvish

## Constructed Languages in Fantastic Worlds

*Be careful, friends! [...] Speak no secrets!*  
*Here is a scholar in the Ancient Tongue.*

J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, Book 1, Chapter 3.

Constructed languages manage to draw us readers deeper into the maelstrom of the fantastic, making us leave the safe harbour of the rational, the familiar, to wash us up on new shores. Although previously unknown to us, constructed languages evoke a certain feeling. An Elven prince named *Grishnákh* would be just as strange as *Namarië* as a Klingon's farewell greeting. Through this connection, constructed languages create an immersion that completes the worldbuilding. The world of the fantastic becomes more believable, more tangible and more alive.

Immersion is the key word here. While the foreign and mythical in the *Odyssey* is yet only visible in the nature, culture and way of life of foreign peoples such as the Lotophages, Cyclopes and Laestrygonians, the use of exotic language fragments, which more or less adhere to reality or are sometimes completely invented, contributes to the embellishment of real, fictional and fantastic journeys; from Jonathan Swift's *Gulliver's Travels* to Karl May's travel stories and J. R. R. Tolkien's *The Lord of the Rings*, whose linguistic landscape is highly detailed.

The complete neglect of constructed linguistic elements on the one hand and a fully developed language such as Quenya on the other merely represent poles on a spectrum. H. G. Wells only hints at the characteristics of the Eloi language, while for the Morlocks only the existence of their language is mentioned. Moving from *The Time Machine* 101 years towards the present and the beginning of G. R. R. Martin's book series *The Song of Ice and Fire*, we are approaching the pole to which Tolkien's Quenya belongs. In contrast to the Eloi language, Martin not only mentions several names from the corresponding languages, but also concrete linguistic material, e.g. *qoy* or *vaes*, which can be understood as 'blood' and 'city' based on the context. For the switch to the audiovisual medium, David Peterson created the Dothraki for the television series *Game of Thrones* from these fragments.

In addition, there are works in which the use of constructed languages is a central component of the narrative, such as Suzette Haden Elgin's *Native Tongue* or Ursula K. Le Guin's *Always Coming Home*; or those in which cultural differences are made clear through translation problems in a fictional language, as in C. J. Cherry's *Foreigner* series. In some cases, individual linguistic elements are used deliberately to emphasize the function of language as a means of power, as in the new language in George Orwell's *Nineteen Eighty-Four* or in the spells of the *Harry Potter* series. In the case of Newspeak, language is used as a socio-political instrument; in the case of J. K. Rowling's Latin-based magic formulas, as a direct means of manipulating reality.

Of course, constructed languages have also made it into German fantasy. While Markus Heitz' *The Legends of the Älfar*, for example, follows the fragmentary pattern of G. R. R. Martin with place and personal names and terms such as *dzôn* 'city' and *nostàroi* 'commander'. Horn in the television series *The Gryphon* is a fully developed language.

Constructed languages are therefore of immense importance for conveying the fantastic, both in Germany and around the world, as they have become a central element of immersion.

The 41st Wetzlarer Tage der Phantastik are dedicated to this element.

We invite proposals for presentations on the following and related questions:

- Which elements are rendered in constructed languages? Names of places and people, forms of greeting, entire dialogs or poetry? How does this use affect individual narratives and worldbuilding?
- How do constructed languages and linguistic fragments contribute to immersion and worldbuilding? To what extent do they show us the foreign, the familiar and the fantastic? To what extent do phonetic and graphic factors come into play? What is conveyed? A time-honoured erudition, the otherness of a certain culture or a familiarity with it?
- Which (phonetic) aesthetic value do constructed languages have? Are potentially positive or negative associations evoked in the reader? Are similarities with natural languages desirable or even intended? What knowledge of the world is to be transferred from reality?
- What stereotypes are conveyed by such languages? Where and how are these stereotypes disrupted? How are power relations (de)constructed?
- Which con- and co-texts go hand in hand with the use of constructed languages? What are the intertextual relationships between texts in which fictional languages are used? Where and for what purpose is the narrative language used instead of a fictional language and vice versa?
- What role do invented languages play in the constitution of group identities in fandom? For which communicative functions are conlangs used in the community? Where do positive and negative transfer phenomena in language acquisition become visible? How does a conlang develop in the fandom?
- To what extent do constructed languages “shine through” in the narrative language? Think of the broken English that Freitag uses in Daniel Defoe’s *Robinson Crusoe*, or of apparent loan translations such as part of infinity in the sense of ‘year’ in *The Legends of the Álfar*. Which worldviews and cultural aspects are emphasized?

The questions can be considered from a linguistic, literary, cultural and media studies perspective in German or English. We are particularly looking forward to contributions that, in line with the conference title, shed light on works and aspects beyond the “beaten tracks” of Elvish & Co.

Please send an exposé of max. 300 words for a 30-minute presentation as well as a short bio note (max. 150 words) to [registration@phantastik.eu](mailto:registration@phantastik.eu) by February 28. The conference will take place from September 12 to 14, 2025 in the rooms of the Phantastische Bibliothek Wetzlar, Turmstraße 20, 35578 Wetzlar.

The Phantastische Bibliothek Wetzlar usually reimburses the costs of a 2nd class train journey plus accommodation costs for the speakers. As our funds are very limited, we kindly ask you to inform us briefly together with the exposé if you expect the journey to be expensive, so that we can find a financial arrangement that suits our possibilities. Of course, speakers do not pay a conference fee.