

Daniel M. Olivera

# Ejercicio conlang 1



EDITORIAL

**LENGUAJE PRIVADO**

## **“Ejercicio conlang1”**

Fanzine electrónico de libre distribución.

Versión 1.0

Descargado de: [lenguajeprivado.com](http://lenguajeprivado.com)

Ciudad de México | 2022-08-05

© Daniel M. Olivera

Texto registrado ante INDAUTOR.

Este fanzine se distribuye con una licencia *Creative Commons Atribución 4.0 Internacional*. Por lo tanto, se puede redistribuir, copiar, compartir, fotocopiar, compilar, publicar e imprimir de forma libre y sin necesidad de un permiso por parte del autor.

Información, comentarios o sugerencias: [daniel.m.olivera@gmail.com](mailto:daniel.m.olivera@gmail.com)

*Hecho en México*

---

¿Cómo crear una lengua artificial (conlang)? La mejor forma de iniciar en este tipo de arte es con proyectos pequeños, didácticos. Aquí presento uno muy corto. Este fue un handout que usé para el Taller de lenguas artificiales el cual impartí en varios lugares, pero principalmente en la Facultad de química, UNAM, desde 2015. Está basado en los ejercicios del taller de lenguajes contruidos de Donald Booser.

# Ejercicio conlang 1

Daniel M. Olivera

No hay forma de aprender a realizar lenguas artificiales (*conlangs*) sin practicar. Uno puede leer manuales de lingüística y de creación de lenguas pero, sin *ensuciarse las manos* no hay forma de entender qué es lo que se requiere para la creación de una lengua.

En caso de que nunca hayas escuchado acerca del “*conlanging*” se trata de un tipo de creación artística (muy asociada a la literatura, el cine y la televisión) que consiste en *diseñar una lengua* (como el español, el nahuatl, el chino, el ruso) de tal manera que no se trate de un “código” (donde todo sea equivalente al español o el inglés pero *con letras raras*), sino que tenga reglas lingüísticas como lo tendría cualquier lengua del mundo. Es decir, se diseñan lenguas que contengan una “visión del mundo”, un alfabeto, un diccionario y una gramática de tal suerte que se puedan traducir cosas en ella.

Los conlangs más famosos son los creados por Tolkien para *El señor de los anillos* (el quenya, la lengua negra), el Klingon (de *Star Trek*), el Esperanto, el Alto Valyrio (de *Juego de Tronos*), el hebreo moderno, el Atlanteano (de *Atlantis* de Disney), etc. Como se puede ver, muchos de los conlangs (“lenguas artificiales”) tienen el propósito de servir dentro de una narración para novelas, cine o televisión; aunque también se usan con fines políticos o prácticos.

Vamos a comenzar paso por paso en cuanto qué debe hacer una persona para diseñar una lengua artificial. Para ello, supondremos que vamos a crear una “lengua de bárbaros” para un mundo de fantasía estilo “**Conan el Bárbaro**” o como sucede en “**Dungeons and Dragons**”.

Lo único que se necesita es papel y algo para escribir. Yo recomiendo tener tarjetas de cartón (las que se utilizaban para las “fichas bibliográficas”) y un cuaderno o papel reciclado. También se puede utilizar un buen procesador de textos, de **texto plano**, aunque hacer conlanging en la computadora puede ser un poco frustrante (ya que se requiere estar revisando los pasos anteriores constantemente).

# Paso 1: Concepto

Lo primero que hay que delimitar es **¿para qué?**. Es decir, *¿cuál es el propósito que tenemos al crear una nueva lengua?*. Parece trivial, pero es un paso importante, especialmente si se trata de un proyecto en el que nos enfriaremos varios días (lo común es trabajar un poco un día, olvidar el proyecto, retomarlo después de varios días y así). Saber para qué se va a usar nos permite establecer “fronteras” del proyecto: si es algo que usaremos para dos palabras dentro de un cuento, no tiene caso crear un diccionario de 50000 palabras.

Este “para qué” lo llamaremos **concepto**. Es lo primero que tenemos que escribir de nuestro conlang (el nombre ya vendrá después). Para este ejercicio, yo escribiré el concepto para que te des una idea de cómo es que se realiza uno:

**Concepto:** Lenguaje “nombrador” para un cuento de baja fantasía épica (como Conan el Bárbaro).

Un “lenguaje nombrador” es una lengua que solo vamos a usar para “nombrar cosas”: es decir, el nombre de lugares, de países, de barcos, de personas. Es similar a la “lengua negra” de Tolkien que solo se utiliza para la inscripción del Anillo Único y para el nombre de algunos lugares y personajes. En el *argot* de la gente que hace conlangs, significa “una lengua pequeña, con una gramática corta y pocas palabras de vocabulario”.

En el concepto también marcamos para qué la vamos a usar. Dado que es para un cuento, un relato breve, en el que utilizaremos nuestra creación para un par de diálogos o para algunos nombres, debemos acotar el proyecto a que sea mínimo: debe caber en una página de texto o dos cuando más.

## **Paso 2: Contexto**

Una vez que tenemos el concepto, lo siguiente es pensar en “¿quién lo habla?”. Esto lo llamaremos **contexto**. Las lenguas, en el mundo, no ocurren en forma abstracta ni en el vacío. No las usan “cabezas parlantes”, sino personas con cuerpos. Las lenguas siempre pertenecen a las personas y los pueblos, los cuales tienen una visión de mundo y una forma de vida.

Las lenguas siempre van a reflejar cómo es que viven las personas, cómo se interrelacionan, en qué creen, cuáles son sus convicciones y valores, su estética, las prácticas. Es decir, en la lengua estarán reflejadas cosas como la forma en que se organizan tanto en pequeños grupos como en su gobierno, qué piensan sobre la muerte, cómo preparan sus alimentos, que tecnología poseen, como se establecen las relaciones afectivas, etc.

Esto suena a mucho trabajo, pero podemos acotarlo. Lo importante es **imaginar** quiénes hablan la lengua que vamos a diseñar. ¿Cómo son?, ¿qué piensan?, ¿cómo es un día en sus vidas?, ¿qué les ha pasado históricamente? En caso de los “lenguajes nombradores”, incluso podemos “estereotipar” estas cuestiones.

Una vez que ya hemos imaginado las personas que hablarán la lengua que diseñaremos, tenemos que escribir todo lo que pensamos de ellos de la manera más breve posible. Al igual que en el paso anterior (y el resto de este primer ejercicio) yo lo haré para que sirva como ejemplo para tus propios proyectos.

**Contexto:**

Los *bárbaros* de esta lengua son un pueblo nómada indisciplinado, rudo y violento. Viven en las heladas e inhóspitas tierras del norte. Blanden enormes hachas, usan armaduras de cuero y se visten con pieles de animales. Creen en dioses antiguos que tienen que ver con fuerzas de la naturaleza.

Sus principales intereses son la supervivencia y la conquista de los pueblos aledaños.

Su lenguaje se caracteriza por sonidos fuertes realizados con la garganta, gruñidos, insultos y salivazos.

Como dije antes, en un *lenguaje nombrador* no es necesario ser muy exactos. Aquí estereotipamos la forma de vida de “los bárbaros”. Lo importante, en todo caso, es que el *concepto* refleje **el sabor** que estamos buscando: cómo suena, cómo se siente uno al hablar esa lengua, qué particularidades tiene.

Como se puede ver, también en el concepto se pueden poner notas acerca de “cómo imaginamos que suena” o cuestiones lingüísticas que nos gustaría que tuviera la lengua que estamos creando.

## **Paso 3: fonología**

Una forma de iniciar con el diseño formal (aunque no es la única) es comenzar por el nivel de la lengua más abstracto y con menos significado: los sonidos.

Para ello, debemos crear un **catálogo fonológico**: los sonidos que pertenecen a la lengua. Entre más experiencia tengas, sabrás mejor cuáles fonemas “suenan más a lo que quieres” según el contexto y el concepto que has decidido. Por ahora, puedes revisar el Alfabeto Fonético Internacional (AFI) y buscar algunos videos que te guíen en cuanto a tus catálogos.

Algo que es importante apuntar es seguir “el principio de diseño KISS”: “mantelo simple, estúpido”. Un “vicio” muy común entre los conlangers es que, ante tantas opciones, deciden incluirlas todas. Lo mejor es mantener todo lo más simple y más “elegante posible”; si se eligen características *muy exóticas* para nuestros conlangs, puede resultar en que sean demasiado difíciles de usar como para ser útiles.



Comencemos eligiendo un sistema fonológico sencillo. Comienza determinando qué vocales usan las personas que hablan esa lengua. Las vocales, y no las consonantes, son las que nos dan el *sabor* deseado. Una vez que tengas las vocales, elige unas cuantas consonantes. Para este ejercicio, las elegiré por ti. No usaré signos raros, sino “letras del español” (cuyo sonido va a equivaler exactamente a cómo suenan en nuestra lengua).

Consonantes	Vocales
b, t, d, g, ks, k, z, sh, m, r	o, u, a

Después de esto, tenemos que marcar cómo es que se van a constituir las sílabas de nuestras palabras “en bárbaro”.

Hay que saber que una **sílaba** está constituida siempre por una **vocal**: es su *núcleo*. No existen sílabas sin vocales. Las sílabas, entonces, son una vocal la cual puede “traer pegadas” algunas consonantes (o no).

Para crear la estructura de nuestras sílabas, utilizaremos una “notación” especial para decir cómo es que se constituyen. Para marcar las vocales, usaremos la letra **V**

V

y para las consonantes simplemente **C**:

C

Voy a decidir cómo es que estos dos elementos se van a combinar (ya casi llega el turno en el que tú tomarás las decisiones, por ahora, yo seguiré haciendo las cosas “difíciles” por ti). Creo que lo ideal es que, en “bárbaro”, las **sílabas** sean “una sola vocal” o “una consonante y una vocal” o “una vocal y una consonante” o “una consonante, una vocal y una consonante”. Esto se escribiría así:

V, CV, VC, CVC

podemos abreviar esto con paréntesis. Los paréntesis significarán “lo que esté adentro es opcional”, es decir “puede aparecer o no”. Entonces, lo anterior, se escribiría como:

(C)V(C)

es decir, la consonante enfrente o atrás es opcional que aparezca. Para indicar qué significa V y C, lo podemos escribir así:

(C)V(C)

C = { b, t, d, g, ks, k, z, sh, m, r }

V = { a, o, u }

Podemos comenzar a “jugar” haciendo sílabas con esta regla simple. Esto se puede hacer *a mano* o hay muchos generadores en internet que puedes usar para combinar estos sonidos (de hecho, si tienes algo de experiencia en programación, puedes hacer un *script* muy simple que haga estas combinaciones). Sin embargo, hay un problema: un problema “*de gusto*”. Al estar jugando con estos sonidos me doy cuenta que hay sílabas que me gustan como:

kom, gush, rak, shog, mag

pero hay otras que “no siento” que suenen tan *bárbaras* como:

ad, mum, zob, gad, do, mask, tod

Lo sé, parece una locura (¡y lo es!). Pero así justo es el arte del conlanging: desarrollar cierta sensibilidad ante cosas tan absurdas e irrelevantes ante cómo es que tiene que sonar una lengua (y de hecho, Tolkien tiene ensayos acerca de esto).

Vamos a ampliar las reglas de las sílabas. Algo que se me hace “muy bárbaro” es el sonido de la *r*. Creo que debería ir, más a menudo, una *r* entre la primera consonante y la vocal. Vamos a formular una regla así:

CrVC

Ojalá sea evidente que no hay paréntesis, y que eso quiere decir que las consonantes *no son opcionales*: deben aparecer. Sin embargo, no quiero que todas las consonantes aparezcan antes de la *r* (pronunciar “shr” o “ksr” es muy complicado). Delimitaré un *subconjunto* de consonantes, el cual llamaré **C<sup>1</sup>**. Entonces la primera regla para crear sílabas en “lengua bárbara” quedaría así:

C<sup>1</sup>rVC

C<sup>1</sup> = { b, k, g, sh }

C = { b, t, d, g, ks, k, z, sh, m, r }

V = { a, o, u }

Esto, traducido a “la lengua de los humanos” se leería así: *Para crear una vocal, primero toma C<sup>1</sup>, es decir cualquiera de “b, k, g, sh”. Luego coloca una “r”. Luego pon una vocal al azar entre “a, o, u”. Finalmente, agrega cualquier consonante de la lengua bárbara.* ¿Complicado? Lo es. Por eso es un hobby que no está muy extendido. Al usar esta regla, obtengo sílabas como:

brog, krosh, shrak, krud, brush, grog, grab

lo cual ya “me suena” bastante *bárbaro* a mi. Crearé otra regla más general. Como he dicho, cómo hacer el sistema fonológico es complicado: ya lo descubrirás conforme avances en tu práctica.

Esta segunda regla será para darle algo de variedad a las sílabas (y que no todas tengan una “r” a la mitad). Se parecerá mucho a lo que hicimos antes, pero con una ligera variación: un subconjunto **C<sup>2</sup>**:

(C)V(C<sup>2</sup>)

C = { b, t, d, g, ks, k, z, sh, m, r }

V = { a, o, u }

C<sup>2</sup> = { b, k, g, sh, d, z, m, r }

la cual crea cosas como:

ash, bor, ug, ksor, shak, tog, mu, ku

lo cual tiene, también, “el sabor” que estoy buscando. La “lengua bárbara” que estamos creando tendría entonces el siguiente sistema fonológico:

(C)V(C<sup>2</sup>)

C<sup>1</sup>rVC

C = { b, t, d, g, ks, k, z, sh, m, r }

V = { a, o, u }

C<sup>1</sup> = { b, k, g, sh }

C<sup>2</sup> = { b, k, g, sh, d, z, m, r }

Por ahora, estoy lo hice para mostrarte cómo se haría esto para tus propios proyectos. Espero que no te desanime lo complicado que se ve (no lo es una vez que se entiende). Si vas a hacer un proyecto por tu cuenta, solo asegúrate de tener una lista de sílabas y decidir algo importante: *cúantas sílabas componen una palabra y dónde está el estrés* (es decir, el “acento”).

Para este ejemplo, vamos a decir que las palabras del *idioma bárbaro* tendrán **2 sílabas** regularmente (aunque habrá palabras de **una sílaba** y otras de **tres sílabas**, aunque serán raras). También diremos que siempre serán palabras graves (esto se le llama “pies trocáicos”). Es decir, las palabras en “bárbaro” siempre serán como “pe-rro” o “lápiz” y *tendrán el acento* en la misma sílaba: PE-rro, LÁ-piz.

Entonces, para el sistema fonológico se requiere:

- Saber qué vocales se van a usar.
- Qué consonantes acompañarán a esas vocales.
- Cómo se acomodan las consonantes con respecto a las vocales.
- Cúantas sílabas tienen en promedio las palabras.

- Dónde tienen regularmente “el acento” esas palabras.

Eso es todo.

## Morfología

Llegó el momento de crear palabras y de darles significado. Aquí sí comienzas a tomar decisiones para crear tu propia *lengua bárbara*. Con lo que hicimos anteriormente, sabemos qué sonidos pertenecen a los bárbaros (y cuales no); además sabemos cómo es que están hechas las sílabas y que las palabras en bárbaro generalmente son de **dos sílabas** (aunque puede variar de una a tres). También sabemos que “el acento” (estrés) está en la penúltima sílaba de nuestras palabras.

Dicho esto, toma la siguientes sílabas. Las cree con las reglas que hicimos en la sección anterior. Tal vez alguna no siga las reglas, pero esto es común en las lenguas: no son exactas, hay variaciones.

---

shaz	shob	krush	og	go	zub	grag	ab	sho
shrad	krok	bab	kraz	kog	bom	kash	shrush	gu
ga	brub	ad	od	bro	gud	grash	rar	shrosh
u	gro	gra	o	ar	kor	zush	kom	zug
bad	shad	bru	gosh	um	brug	gra	grush	ag
dor	ba	krab	gak	guk	shro	mug	shro	bra

om	mum	bru	shrok	gra	krag	a	kro	shrok
krab	bra	ga	krar	ma	krob	ku	boz	kro
ur	bro	kro	brush	bru	ur	gru	shak	gab
ko	ud	mosh	bru	ur	kro	krush	bod	brub
zud	grosh	shram	am	god	aka	brash	krash	ash
kor	gob	ako	brod	tak	shag	krod	dud	oko
odo	shob	sho	graz	brak	shrub	krak	shod	bud
gok	kroz	ro	krum	bod	kraz	roz	shu	grok
rub	shok	grum	grub	mug	gro	su	krud	u

**Llegó tu momento de actuar.** Escoge de una a tres sílabas de la tabla anterior. Con ellas, crea cada palabra de la “lengua bárbara”. Llena el siguiente “diccionario” que está en la siguiente tabla:

Español	Cat. Gram. “Lengua bárbara”
Lengua bárbara	Nombre
Hacha	Nombre
Carne	Nombre
Cerveza	Nombre
Sangre	Nombre
Cráneo	Nombre
Guerra	Nombre
Honor	Nombre
Amar	Verbo tr.
Tener	Verbo tr.

Español	Cat. Gram. “Lengua bárbara”
Robar	Verbo tr.
Hablar	V. tr/intr
Comer	Verbo tr.
Beber	Verbo tr.
Romper	Verbo tr.
Morir	Verbo intr.

Hemos llegado al punto en el que tenemos un pequeño “diccionario” o “vocabulario” de la “lengua bárbara” (¿qué nombre le has puesto tú?). Estamos justo en la frontera de niveles de creación mayores de la lengua. La frontera es un nivel que, en lingüística, es muy interesante: la **morfosintaxis**.

La morfosintaxis se encuentra entre dos mundos: por una parte, entre la morfología que indica cómo se conforman las palabras de una lengua; por otra parte, la sintaxis, que indica cómo es que se combinan esas palabras para la creación de oraciones gramaticales. La morfosintaxis indica “cómo es que se combinan las piezas léxicas y funcionales de una lengua”.

En una lengua, no todas “piezas” tienen contenido, o significado o refieren a algo. Es decir, hay algunas cosas que no alcanzan la categoría de *palabra* (sea lo que sea eso) pero que aún así *están en el juego*.



Piensa en “palabras” gigantes como “anticonstitucionalmente”. Es posible subdividir esa palabra y “quitarle cosas”: “constitucionalmente”, “constitucional”, “constitución”. Los fragmentos que se van perdiendo tienen cierto significado funcional y cierto orden. Por ejemplo, no es posible formar la palabra “constitucionalantimente” sin que alguien la vea con extrañeza. Esa es una **regla morfosintáctica**.

Para nuestra “lengua bárbara” vamos a usar una clasificación morfosintáctica. Diremos que se trata de una “lengua aglutinante”:

Una lengua aglutinante es aquella en la que las palabras se forman uniendo monemas independientes. En ellas, las palabras son fácilmente segmentables en una secuencia de morfemas cada uno con un significado concreto bien definido.

Confuso, ¿no es así? Hay que ponerlo en términos más simples. En las lenguas aglutinantes, las palabras y su función se forman con una raíz que se le van agregando partículas (en lugar de declinarlas, pegarles otra raíz o poner preposiciones). Es decir, funcionará como cuando decimos “regálame-lo”, donde *vamos pegando cosas* para cambiar el sentido o la función de las palabras (al contrario de cuando decimos “regal-o”, “reglal-as” donde es una terminación que va cambiando).

Vamos a suponer que la lengua bárbara utilizará partículas textuales para decir aquello que quieren decir. Por ejemplo, para decir verbos en futuro funcionará como el inglés “*will eat*” que usa “una palabra para el futuro” y no como en el español que usa una “declinación”, “come-ré”.

¿Por qué? Podemos justificar esto al decir que nuestros bárbaros, con grandes hachas y cascos con cuernos, necesitan usar en batalla palabras puntuales bien separadas que les permitan escuchar en la mitad de los gritos, el choque de espadas y las aldeas en llamas. Si tuvieran que conjugar sus verbos o hacer enunciados largos llenos de pequeñas y sofisticadas palabras, tal vez no habrían sobrevivido a una vida tan dura. En fin, la imaginación siempre es parte de la creación de lenguas.

## Sintaxis

La sintaxis siempre es la parte más extensa del trabajo del conlanger. Es donde se crea la **gramática** de la lengua: cómo es que se crean oraciones gramaticales, las reglas que impiden que se creen oraciones “agramaticales” como “*perro un muerto un come pan de*”.

La sintaxis es difícil y requiere mucho trabajo. Pero, como estamos realizando un *lenguaje nombrador* debemos de dejar todo lo más minimalista que se pueda. Comencemos con la pieza más importante en las oraciones de todas las lenguas del mundo: **el verbo** (lo abreviaremos **V** con cuidado de no confundirlo con las vocales). Mucha de la sintaxis trata de cómo es que el

verbo se relaciona con otras palabras. Especialmente con **los nombres** (que abreviaremos como **N**). Los *nombres* (a veces llamado “sustantivo” aunque no siempre tenga *sustancia*) son la forma en la que designamos a las entidades del mundo: perro, montaña, China, libertad, moral, amor, Pakistán, Sofía, dios, etc.

La relación más simple del verbo con los nombres es designar cuál es el agente (quien hace la acción, también llamado “sujeto” aunque no siempre sea una persona) y cual es el objeto (quién recibe la acción, a veces se le llama “objeto directo”).

Para nuestra *lengua bárbara* marcaremos que el orden usual es:

Agente (N) -- Verbo (V) -- Objeto (N)

Que es el orden que utiliza en el inglés, el español, el alemán, el swahili y el chino para construir sus oraciones. El agente al inicio, el verbo en medio, el objeto al final como en : “Luis come manzanas”.

En nuestra *lengua bárbara*, el objeto se identificará por su lugar dentro de la oración (y no por el uso de una partícula). El objeto siempre estará al final del enunciado, de esta manera:

Yo -- comer -- carne

Si llegamos a cambiar el orden de las palabras, esto **NO** equivaldría a convertirla en voz pasiva: “La carne es comida por mí”. Sino que, al girar los N, tendríamos que:

Carne -- comer -- yo

significa “La carne me come a mí”, ya que el agente siempre está antes que el verbo y el objeto siempre está después.

También, en nuestro diseño, diremos que hay concordancia del agente con el verbo, por tanto **si el agente es plural, también lo será el verbo**. Una oración común sería:

Bárbaros -- matan -- dragón

pero sería *agramatical* decir algo como:

Barbaros -- mata -- dragón

Dicho esto, comencemos a llenar de reglas gramaticales nuestra *sintaxis bárbara*.

## **Pronombres**

Toma una sílaba de la lista para crear los **pronombres “yo” y “tú”**.

1ª, sing (Yo):

2ª, sing (Tú):

## Verbo

De tu **lista de vocabulario**, toma un verbo. Luego, de la **lista de sílabas**, decide una partícula para marcar el **tiempo presente** y otro para el **tiempo futuro**. Es válido que alguna de ellas esté “vacía”.

Tiempo Presente:

Tiempo Futuro:

Decide dónde va la *partícula del tiempo verbal*: **antes o después del verbo**.

?		?
Prefijo	Verbo <i>bárbaro</i>	Sufijo

Prueba a decir “bebo” y “beberé” en *bárbaro*:

"bebo" :

"beberé" :

## Nombre

Forma el **plural de tus sustantivos**. Elige una sílaba de tu lista para crear el *morfema para formar el plural*. Decide si se antepone (prefijo) o si se pospone (sufijo) al nombre.

N. Plural: (prefijo?/sufijo?)

Una vez que lo haya hecho, traduce lo siguiente:

Hacha :

Hachas :

Cerveza :

Cervezas :

¿Puedes traducir “**comeremos**”?

## Traducción

Hemos llegado al final de este primer acercamiento a la creación de lenguas artificiales. Aún faltarían muchas cosas por diseñar, pero tenemos lo suficiente para un *lenguaje nombrador*: una gramática y un diccionario.

Es hora de probar lo que hemos hecho. Traduce los siguientes enunciados a la *lengua bárbara* que acabas de crear.

Yo bebo la cerveza

Yo amo las cervezas

Yo robaré el hacha

Tú amas la guerra

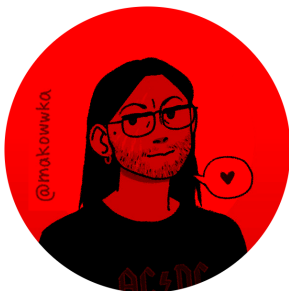
Tú robas las hachas

Tú comerás la carne  
Yo tengo el hacha  
Yo beberé la sangre  
Yo romperé el cráneo  
Yo hablo lengua bárbara

Puedes seguir agregando palabras y reglas como tú quieras: es **TU** creación. Intenta con lo siguiente:

- ¿Cómo se diría *no*?, ¿cómo se diría algo como “tú no tienes honor”?
- ¿Cómo se hacen las preguntas?, ¿que se necesitaría para decir “¿tú robarás el hacha?”?
- ¿Cómo se saludan los bárbaros por la mañana?
- ¿Qué gritaría un bárbaro cuando se golpea un dedo del pie contra el carro de batalla?
- ¿Háblan igual con un sabio anciano que con uno de sus amigos?, ¿en qué cambia?
- ¿Cuál es la palabra para “mamá”?
- Si un grupo de bárbaros quedó aislado del otro lado de la montaña, ¿usarían otros sonidos?, ¿cuáles?, ¿qué palabras cambiarían?

Es un hobby muy muy ñoño, pero espero que te diviertas con esto. Si quieres saber un poquito más, recomiendo que busques (para comenzar) el ensayo “**Un vicio secreto**”, escrito por J. R. R. Tolkien.



## DANIEL M. OLIVERA

(Ciudad de México, 1983) – Lingüista y escritor mexicano.

Estudió la licenciatura en LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICA en la UNAM y la licenciatura en LINGÜÍSTICA en la UAM. Es maestro en FILOSOFÍA DE LA CIENCIA, en el campo de *ciencias cognitivas* en el IIF, UNAM.

Desde 2002 ha sido profesor de creación literaria –en el área de narrativa– en la UNAM además de otras universidades (UACM Cuauhtémoc, UAM-I, IPN Zacatenco) y muchos centros culturales y contraculturales.

Es escritor dedicado principalmente tres cosas: los subgéneros “alternativos” –literatura fantástica, terror y ciencia ficción– y a las prácticas de escritura digital –bots literarios y literatura hipertextual– y la creación de lenguas artificiales –conlangs–. Ha publicado en varias revistas y periódicos mexicanos como *La Jornada*, *Álamo Nocturno*, *Penumbria*, *Rolling Stones* y más.

Es autor de dos libros. Uno de narrativa: **El pueblo negro y otros relatos de lo grotesco** –editado por la UNAM, ganador en la categoría “cuento” en el concurso “Punto de Partida 2019”–, y un juego de rol: **Islas humanas** -publicado por el Centro de Cultura Digital-. También es autor de la novela visual (es decir, un videojuego) **KeroKero Sensei** –publicado por el Centro de Cultura Digital-. Ha desarrollado varios bots literarios de literatura automática para Twitter entre los que destacan "Largo aliento", "Crónicas de Kad-Veth" y "Plots de ciencia ficción". Es posible seguirlo en Twitter con el nick @lenguajeprivado