



© Kunsthistorisches Museum, Vienne (Autriche)

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Les langues imaginaires

« Skekh ma shieraki anni », « Ce botruc a transplané avec mes fizwizbiz et mes suçacides ! » : dothraki ou rowlinguisme, la fantasy est riche en langues imaginaires.

Une langue qui structure

Le mythe de la tour de Babel qui explique comment Dieu sépara les hommes en créant la multitude des langues est une des explications mythiques pour appréhender la diversité des langues dans le monde. Les langues se caractérisent toutes par leur étroit rapport avec l'histoire et la culture du peuple qui la parle. Dans les œuvres de fantasy, la création de langues imaginaires structure le monde créé et reflète sa diversité, comme c'est le cas dans l'univers du Disque-monde de Terry Pratchett.

Une création complexe

Il n'est cependant pas aisé de construire réellement une langue. Alphabet, phonologie, morphologie, syntaxe, Tolkien a usé de ses compétences de philologue (qui aime les mots) pour créer un système linguistique complet et

complexe, mais finalement peu utilisé dans les romans, par souci de lisibilité.

Peu d'auteurs ont suivi son exemple. La plupart du temps, les langues imaginaires sont réduites à quelques vocables ou sont justes nommées.

Le pouvoir magique de la langue

On peut cependant citer le dothraki et le valyrien dans *Game of thrones*, le langage des lapins dans *Watership down* ou le kesh d'Ursula Le Guin.

Pour être adaptée à l'écran, la prononciation de la langue doit être inventée. Harry Potter parle fourchelang, une langue créée pour les films par un professeur de Cambridge.

J.K. Rowling est surtout connue pour avoir inventé de très nombreux néologismes, dont la richesse étymologique a déchaîné l'enthousiasme des lecteurs, qui, depuis, en cherche les secrets.

ACTIVITÉ 1
ROWLINGUISMES

PARTIE 1

Le sens caché

LIRE

ÉCRIRE

- A** Lisez *Harry Potter à l'école des sorciers*, de J.K. Rowling, pages 74-75 Folio Gallimard, Trad. De Jean-François Ménard. Dans cet extrait, nous allons nous intéresser particulièrement à la liste des livres et manuels page 75.
- B** Pour chacun des manuels scolaires, demandez-vous à quels mots les noms d'auteurs font référence en les décomposant. Sont-ils composés d'un radical et d'un préfixe ou suffixe ? Sont-ils composés de deux ou trois mots que vous pouvez découper ? Trouvez le point commun entre le nom de l'auteur et le titre du livre.
- C** Pour chaque livre, trouvez sa composition, son sens caché et la discipline associée : Miranda Fauconnette / Bathilda Tourdesac / Adalbert Lasornette / Emeric G.Changé / Phyllida Augirolle / Arsenius Beaulitron / Norbert Dragonneau / Quentin Jentremble
- D** N'avez-vous pas déjà vu le livre Norbert Dragonneau quelque part ? Cherchez sur internet cet auteur : son livre existe-t-il vraiment ? Qui l'a écrit ? Quelle était l'actualité culturelle concernant cet ouvrage en 2020 ?

PARTIE 2

Créer des mots magiques

DIRE

ÉCRIRE

- A** Proposez vos propres définitions de ces rowlinguismes traduits par Jean-François Ménard : bavboule / biéraubeurre / feudeymon / patacitrouille / scrutoscope / poussoss / vitmagic / choixpeau / portoloin / bombabouse / chocoballes
- B** Complétez votre liste avec les autres mots que vous connaissez par le biais des films et des livres.
- C** Choisissez un mot et illustrez-le

ACTIVITÉ 2
À VOUS DE JOUER !

PARTIE 1

Créer du vocabulaire pour votre propre roman

DIRE

ÉCRIRE

A Réunissez le matériel : du papier brouillon, des crayons ou des stylos, un dictionnaire.

Lancez le jeu !

Le joueur qui a la plus petite main commence. C'est le créateur en chef. Il prend le dictionnaire et choisit un mot compliqué ou trompeur (par exemple : astragale, jéjunum, occipital, xiphoïde etc.) et l'annonce aux autres sans lire la définition. Il écrit la définition du dictionnaire sur une feuille, qu'il plie en quatre.

Les autres joueurs écrivent chacun une définition, qu'ils imaginent, sur une feuille, qu'ils plient en quatre.

B Par exemple, voici la fausse définition de Luc pour astragale = n.f. Grosse araignée bleue qui donne la gale quand elle te pique, visible dans la forêt enchantée des elfes du Sud. Le créateur en chef prend tous les papiers, les mélange et lit ensuite les définitions à voix haute.

Chaque joueur doit voter pour une définition, sans savoir qui a écrit quoi évidemment, ni révéler quelle définition il a écrit !

Les joueurs gagnent autant de points qu'ils ont de votes pour leur définition.

À la fin, le créateur relit la vraie définition.