



CENTRE  
D'HISTOIRE  
VIVANTE  
AUTUN



## Appel à communications pour le colloque

# Les langues anciennes et leurs imaginaires

**Autun,  
du jeudi 23 au samedi 25 mars 2023**

Coordonné par Justine Breton et Audrey Tuailon Demésy

Ce colloque fait partie du programme de recherche Aïôn (*Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs*<sup>1</sup>) et il est à l'initiative de l'association Human-Hist<sup>2</sup>, en partenariat avec le Centre d'histoire vivante<sup>3</sup> et la ville d'Autun<sup>4</sup>.

« Pour les Lancriens, une cérémonie religieuse qui ne se tient pas dans une langue aussi ancienne qu'inintelligible ne peut être que du chiqué »,  
Terry Pratchett, *Carpe Jugulum* (1998, trad. Patrick Couton).

En avril 2021, l'enseignement des langues régionales est officiellement inscrit dans le programme des écoles primaires françaises, suscitant des réactions mitigées et des effets de recul au cours des mois suivants. De même, les débats réguliers autour de l'enseignement des langues anciennes cristallisent des enjeux souvent contradictoires, entre volonté de préservation voire de valorisation d'un patrimoine culturel, et projets de rentabilité et de construction vers l'avenir. Pourtant, cette question de la défense et de la réappropriation linguistique dépasse de loin le simple cadre de l'enseignement scolaire et universitaire. Les langues, qu'elles soient régionales, anciennes ou même fictionnelles, convoquent et concentrent en elles-mêmes de riches imaginaires, issus de longues traditions culturelles ou construites de toutes pièces. Une langue n'est jamais un simple ensemble de mots et de règles. Elle est associée à une ou plusieurs cultures et, par extension, possède une importante fonction symbolique : la langue contribue notamment à la construction des identités, des nations et des imaginaires (Thomas, 1998).

---

1 <https://aion-project.org>

2 <https://humanhist.com>

3 <https://chv-autun.fr>

4 <https://www.autun.com>

Pour cet appel, nous considérons les langues anciennes dans un sens large, qui regroupe toute une constellation de pratiques et d'usages de langues révolues, peu connues, ou même imaginées. Ainsi, les langues anciennes peuvent être celles d'un temps et d'un espace historique donnés (latin, grec) mais aussi des langues dites traditionnelles (régionales) ou fictionnelles (lorsqu'elles sont inventées, par exemple, à partir de langues existantes). Il s'agira de s'intéresser non seulement aux cadres d'expression de ces langues mais aussi (et surtout) à leurs imaginaires. Dans cette perspective, les langues anciennes peuvent faire l'objet de réappropriations ou de (ré)inventions dans de nombreux domaines. Les imaginaires qui les entourent, entendus comme des « *systèmes de pensée cohérents créateurs de valeurs, jouant le rôle de justification de l'action sociale et se déposant dans la mémoire collective* » (Charaudeau, 2007 : 54) permettent de saisir leur apparition, leur circulation et leurs transpositions. Afin de mieux cerner les langues anciennes et leurs imaginaires, trois grands axes semblent pouvoir se dégager.

### **Les langues anciennes dans les productions artistiques et littéraires**

En premier lieu, les productions contemporaines, qu'elles soient artistiques ou littéraires, s'emparent fréquemment des imaginaires associés aux différentes langues. En musique, par exemple, les projets se multiplient pour valoriser un patrimoine culturel et social local, comme dans l'album *Renaud cante el'Nord* (1993) interprété en picard, ou dans les œuvres du groupe « I Muvrini » célébrant la polyphonie corse depuis la fin des années 1970. Du côté des langues traditionnelles, apparaissent également des enjeux politiques de préservation, sauvegarde et défense, comme le revendiquent notamment « Les Ramoneurs de Menhirs » et leurs chansons en breton. D'autre part, toute une branche musicale, issue de genres variés, se consacre à la création de chansons originales en latin, avec des artistes spécialisés comme Enya ou le groupe « Ista Latina », ou des productions plus ponctuelles de chanteurs et de groupes du monde entier. Mais la symbolique des langues l'emporte parfois sur la signification linguistique : le projet musical « Era » propose plusieurs albums interprétés dans une langue inventée, librement inspirée du latin et de différentes langues celtes, afin de créer une atmosphère spirituelle et mystique.

Les musiciens ne sont pas les seuls à s'emparer des imaginaires linguistiques. De nombreux exemples récents mettent en évidence cet entremêlement des langues anciennes et des langages de fiction, et soulignent le potentiel créatif qui en résulte. Fréquemment, les langues anciennes sont détournées pour donner naissance à des productions linguistiques différentes,

volontairement pensées comme étranges et faisant appel à un imaginaire souvent teinté de magie. Dans les jeux vidéo *The Witcher* (2007-2015), plusieurs langues celtiques sont mélangées pour former le « Elder Speech » (Metzger, à paraître) ; dans *Kaamelott* (2005-2009), quelques vers d'ancien français sont présentés comme de l'« ancien celtique » et deviennent incompréhensibles pour les personnages ; des mots de vieil irlandais acquièrent dans le film *Excalibur* (1981) un pouvoir surnaturel, formant une incantation si marquante qu'elle est de nouveau employée dans la série *American Dad* (depuis 2005) et le film *Ready Player One* (2018) ; etc. Chaque fois, la langue est réelle mais sa prononciation, sa grammaire et son usage sont détournés, délaissant le sens au profit de l'imaginaire. Dans d'autres cas, les langues sont entièrement fictionnelles, comme le R'yehian ou le dothraki, mais leur utilisation dans différentes productions artistiques et culturelles forge autour d'elles un ensemble de valeurs et d'images qui tendent à se figer rapidement. C'est notamment le cas du klingon, créé en 1985 pour l'univers transmédiatique *Star Trek*, et qui connaît depuis une grande popularité dans les communautés de fans de science-fiction. Néanmoins, sa représentation dans des productions autres que *Star Trek* tend à réduire ses locuteurs à des clichés de « nerds » – le vendeur de BD dans *Les Simpson* (depuis 1989), Kevin dans *How I Met Your Mother* (2005-2014), ou encore tous les personnages principaux de *The Big Bang Theory* (2007-2019).

## Les langues anciennes et la fabrique des mondes

En second lieu, les langues anciennes et leurs imaginaires sont aussi mobilisés pour la fabrique d'univers, que ceux-ci soient sociaux ou fictionnels. D'abord, dans le cadre de la mise en vie du passé. Dans les jeux de rôle sur table ou grandeur nature, mais aussi dans les évocations du Moyen Âge lors d'événements festifs, par exemple, l'ancien français peut être abondamment mobilisé par les joueurs ou acteurs de ces pratiques pour signifier un décalage temporel d'avec le monde contemporain. En ce sens, la langue ancienne devient un marqueur d'altérité et favorise une forme de dépaysement. Du côté de l'histoire vivante et en particulier des Arts martiaux historiques européens (AMHE), les langues anciennes (latin, grec, ancien français, ancien italien, ancien allemand, entre autres) sont étudiées afin de conduire à la mise en vie de gestes martiaux, historiquement situés (qu'il s'agisse de l'époque médiévale, mais aussi antique ou moderne).

Les langues anciennes donnent également naissance à des formes langagières inédites, notamment lorsqu'elles sont réappropriées dans notre quotidien. Ainsi en est-il, par exemple,

de différents détournements de mèmes médiévalisants sur la toile (Cordier, Ding et Gum, 2021). À cet égard, en quoi des manières de s'exprimer et de s'exposer, propres à une période donnée, traduisent-elles des imaginaires collectifs que l'on associe à l'histoire (en l'occurrence médiévale) ? En quoi le détournement d'une langue ancienne dans un cadre numérique traduit-il une réinvention du passé ?

Mais aussi, du point de vue de l'anthropologie ou de la sociologie, comment l'utilisation de langues anciennes ou traditionnelles participe-t-elle à produire des communautés ? Entre revendications identitaires et sauvegarde patrimoniale, le langage est l'un des fondements qui structure un groupe. Ainsi en est-il, par exemple, des communautés de fans de la Terre du Milieu qui donnent une réalité sociale aux langues inventées par Tolkien (Erat et Rabitsch, 2017), en échangeant en sindarin ou en quenya sur des blogs, en se donnant réciproquement des cours sur les plateformes linguistiques comme DuoLingo, ou en développant la poésie elfique créée par l'auteur. Cet usage des langues anciennes fictionnelles se retrouve aussi du côté des pratiques sportives. Par exemple, au quidditch, les termes issus d'une sémantique propre au monde sorcier (avec son histoire et parfois ses évolutions langagières) sont aujourd'hui mobilisés en l'état dans le cadre de l'activité recréée : « quaffle », « snitch » ou encore « bludger » sont les noms des balles en jeu sur le terrain (Tuaille Demésy, 2017).

Cet axe vise à questionner l'usage fait de ces langues et la place qu'occupent ainsi les sources linguistiques, historiques ou fictionnelles, dans des pratiques de loisirs contemporaines. Les langues anciennes ont ainsi à voir avec le temps (long de l'Histoire ou de la tradition, ou plus proche, des pratiques culturelles contemporaines) mais aussi avec l'espace (lieux physiques d'expression privilégiés de certaines formes langagières, mais aussi territoires immatériels, tels les jeux vidéo, etc.). En creux, cette thématique des langues anciennes permet de questionner la notion d'imaginaire en l'illustrant par des études de cas.

## **Les langues anciennes et la symbolique d'époques révolues**

En troisième lieu, les langues fictionnelles, plus spécifiquement, sont régulièrement étudiées d'un point de vue linguistique, esthétique, social ou narratif. Ces travaux font suite aux réflexions de J.R.R. Tolkien dans sa conférence « A Secret Vice » (1931) et à la vision plus globale de l'auteur, qui place la création linguistique au fondement de son univers fictionnel. Les langues tolkieniennes, et tout particulièrement les différentes langues elfiques, sont aujourd'hui largement analysées, compilées voire employées par des communautés de chercheurs et d'amateurs de la Terre du Milieu, notamment grâce aux dictionnaires et

méthodes linguistiques édités. Si rares sont les auteurs de fiction à placer la linguistique à l'origine de leur création (Peterson, 2015), cette importance accordée aux langues fictionnelles se maintient de façon constante dans les genres de l'imaginaire. En 2016, le film de science-fiction *Premier Contact (Arrival)* est même consacré à ce rôle central de compréhension linguistique et à l'incidence qu'une langue peut avoir sur la façon de concevoir les autres, le monde et même la notion de temporalité. Enfin, malgré leur diversité et les possibilités créatives qu'elles impliquent, ces langues sont fréquemment associées à des symboliques précises, et tendent parfois à être réduites à un imaginaire bien spécifique. Tout comme une image de chevalier en armure suffit à faire naître tout un faisceau d'idées associées au Moyen Âge, quelques mots de latin, de breton ou de klingon convoquent à leur tour des imaginaires affiliés à des univers précis. Si ces imaginaires semblent *a priori* largement partagés dans les cultures occidentales, ils n'ont toutefois que rarement fait l'objet d'études spécifiques, interrogeant l'articulation entre les langues et l'imaginaire qu'elles suscitent.

Dans cette continuité, comment expliquer le succès du médiévalisme, notamment à travers l'usage fait du détournement d'un langage qui « fait » médiéval, par opposition à d'autres époques ? Alors qu'il est question de médiévalisme, l'« antiquitalisme » ou « antiquialisme » est une notion qui n'est pas encore pleinement théorisée, peut-être par manque de réappropriation, notamment culturelle et linguistique, dans un cadre contemporain. Ainsi, à travers le prisme des langues, il pourra s'agir d'interroger la prédominance du Moyen Âge dans les productions artistiques, culturelles, sportives et ludiques contemporaines. Les liens qui existent entre fantasy et Moyen Âge ne sont plus à démontrer (Besson, à paraître) et, sans doute, les processus de *world building* (Wolf, 2012) y jouent un rôle déterminant.

Par ailleurs, l'archéologie, de son côté, révèle également des usages moins connus des langues anciennes mais qui témoignent pourtant de l'imaginaire d'une époque, voire qui renouvellent le regard contemporain porté sur certaines périodes. Ainsi en est-il, par exemple, de la découverte récente en Belgique d'une tablette de défexion en plomb, sur laquelle sont gravées des inscriptions en latin et en grec, accompagnées de dessins (Bélangier Sarrazin, Delattre *et al.*, 2019). Cet objet, comme d'autres retrouvés ailleurs et notamment à Autun, témoignent de l'usage de la magie dans l'Antiquité, mise par écrit. Dès lors, comment les imaginaires d'un temps spécifique transparaissent-ils dans les traces écrites laissées par l'Histoire ? Comment nous informent-ils sur des modes de vie et croyances propres à une période donnée ? Mais

aussi, comment sont construits des imaginaires contemporains sur ces époques, à travers les écrits qu'elles nous laissent ?

Enfin, une attention peut être portée à l'usage fait de termes issus des langues anciennes dans une perspective marketing ou de communication. Comment expliquer, par exemple, le surgissement dans notre quotidien de marques aux noms qui font écho aux langues romanes ou grecques (Nike, Veolia, Vivendi, Sanex, etc.) ? Quels sont les imaginaires mobilisés dans ces stratégies marketing et à quelles fins le sont-ils ? Des approches en sciences de gestion ou en sciences de l'information et de la communication seraient ici les bienvenues pour éclairer ces questionnements.

L'enjeu de cet appel est de comprendre comment sont mobilisées les langues anciennes, mais aussi leurs dérivés, dans différentes productions. Plus encore, il s'agira d'analyser les usages artistique, littéraire et social des langues anciennes, traditionnelles et fictionnelles dans notre société contemporaine. À cet égard, plusieurs facettes du sujet pourront être envisagées, parmi lesquelles :

- la construction de l'imaginaire autour des langues anciennes ;
- la réappropriation ou le détournement des langues anciennes ;
- la diffusion et l'évolution des imaginaires des langues anciennes ;
- l'usage des langues anciennes dans les pratiques de mise en vie du passé ;
- les temporalités des langues anciennes et leurs oscillations entre passé et présent ;
- l'usage des imaginaires linguistiques pour la construction de mondes, sociaux ou fictionnels ;
- etc.

Dans cette perspective, ce colloque se veut pluridisciplinaire. Les propositions pourront ainsi relever des domaines suivants, sans que cela ne soit exhaustif : sociologie, anthropologie, linguistique, histoire, archéologie, géographie, sciences de l'information et de la communication, sciences de gestion, études littéraires, études audiovisuelles.

Les propositions de communication en format texte (.odt ou .doc), d'environ 2000 signes, présenteront clairement une question de recherche, un cadre théorique et méthodologique ainsi que les principaux axes d'analyse envisagés. Elles seront accompagnées de 5 mots-clés et d'une courte présentation biographique, et seront adressées conjointement à [audrey.tuailon-demesy@univ-fcomte.fr](mailto:audrey.tuailon-demesy@univ-fcomte.fr) et [justine.breton@univ-reims.fr](mailto:justine.breton@univ-reims.fr) pour le 30 mai 2022 au plus tard.

## Bibliographie indicative

Barnes Laurie et van Heerden Chantelle, « Virtual Languages in Science-Fiction and Fantasy Literature », dans *Language matters*, vol.37 (1), 2006, pp. 102-117.

Bélangier Sarrazin Roxanne, Delattre Alain, Demaiffe David, De Winter Natasja, Martin Alain, Raepsaet Georges et Raepsaet-Charlier Marie-Thérèse, « Une tablette de défexion récemment découverte à Tongres », *Latomus*, n° 78, 2019, pp. 471-481.

Besson Anne, « Fantasy médiévale et médiévistique : une relation à sens unique ? », in Martin Aurell, Florian Besson, Justine Breton et Lucie Malbos (eds.), *Les médiévistes face aux médiévalismes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, à paraître en 2022.

Charaudeau Patrick, « Les stéréotypes, c'est bien, les imaginaires, c'est mieux », in Henri Boyer (ed.), *Stéréotypage, stéréotypes : fonctionnements ordinaires et mises en scène*, Paris, L'Harmattan, pp. 49-63, 2007.

Cordier Hélène, Ding Leticia et Gum Chloéy, « Du trouvère au créateur de mèmes : actualiser les pratiques d'écriture médiévale sur internet », *Médiévalisme(s)*, Atelier du CEMEP, Université de Lausanne, 26 novembre 2021.

Destruel Mathieu, *Reality in Fantasy : Linguistic Analysis of Fictional Languages*, Boston, Boston College, 2016.

Erat Vanessa et Rabitsch Stefan, « “Croeso i Gymru” – where they speak Klingon and Sindain : An essay in appreciation of conlangs and the land of the red dragon », in Alexander Onysko, Eva-Maria Graf, Werner Delanoy, Guenther Sigott et Nikola Dobrić (eds.), *The Polyphony of English Studies*, Berlin, Narr Dr. Gunter, 2017, pp. 197-220.

Landragin Frédéric, *Comment parler à un alien ? Langage et linguistique dans la science-fiction*, Saint-Mammès, Le Béal', 2018.

Metzger Manon, « Médiévalisme et celticité : les langues et cultures celtiques à l'œuvre dans *The Witcher* », in Audrey Tuailon Demésy et Justine Breton (eds.), *S'évader au Moyen Âge, entre appropriations contemporaines et imaginaires de l'histoire médiévale*, à paraître.

Peterson David J., *The Art of Language Invention. From Horse-Lords to Dark Elves, The Words Behind World-Building*, New York, Penguin Books, 2015.

Smith Ross et Honegger Thomas, *Inside Language. Linguistic and Aesthetic Theory in Tolkien*, 2e édition, Zurich, Walking Tress Publishers, 2011.

Thomas Paul-Louis, « Fonction communicative et fonction symbolique de la langue sur l'exemple du serbo-croate : bosniaque, croate, serbe », *Revue des études slaves*, vol. 70, n° 1, pp. 27-37, 1998.

Tolkien J.R.R., *A Secret Vice : Tolkien on Invented Languages*, éd. Dimitra Fimi et Andrew Higgins, Londres, Harper Collins Publishers, 2020.

Tuillon Demésy Audrey, « Le *quidditch moldu*. De l'imaginaire à la réalité », *Questions de communication*, vol. 31, pp. 393-413, 2017.

Wolf Mark, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New-York & London, Routledge, 2012.

## Comité scientifique

Carmen Alén Garabato, Université Paul-Valéry Montpellier 3  
Roxanne Bélanger Sarrazin, Université d'Oslo  
Justine Breton, Université de Reims Champagne-Ardenne  
Laurent Di Filippo, Université de Lorraine  
Pierre-Alexandre Chaize, Université de Versailles-Saint-Quentin-en-Yvelines  
Vincent Ferré, Université Paris-Est Créteil  
Jonathan Fruoco, Université Grenoble Alpes  
Clémentine Hougue, Le Mans Université  
Frédéric Landragin, CNRS  
Sophie Laribi-Glaudiel, Université de Lorraine  
Karine Meylan, Musée romain de Lausanne-Vidy/Université de Lausanne  
Audrey Tuillon Demésy, Université de Franche-Comté  
Karin Ueltschi-Courchinoux, Université de Reims Champagne-Ardenne

## Comité d'organisation

Renaud Baujot-Julien, Centre d'histoire vivante d'Autun  
Justine Breton, Université de Reims Champagne-Ardenne  
Bruno Galice, Centre d'histoire vivante d'Autun  
Orlane Messey, Université de Franche-Comté  
Sacha Thiebaud, Université de Franche-Comté  
Audrey Tuillon Demésy, Université de Franche-Comté