

Métaphore

court-métrage du projet Allégorie

Définition du dialecte Allégorien

Stéphane Drouot

mardi 21 décembre 2010
Copyright(c)2010 – Stéphane Drouot
Copyleft : Licence Art Libre
Creative Commons By-SA

WTF ?

La première question est "ok, mais c'est quoi un dialecte" et pourquoi en mettre un dans Allégorie ?

La réponse est assez simple : un dialecte est une variété d'une langue dont les caractéristiques morphologiques, syntaxiques ou lexicales dominantes sont sensibles aux utilisateurs¹.

Dans le cas d'Allégorie, créer un dialecte du Français est une façon de rendre l'univers remarquable, le langage chantant, et l'écriture plus "facile".

Introduction

Le langage allégorien se divise en deux parties très différentes :

1. Le style du parler, tournures de phrases et imageries employé... bref, tout le côté linguistique
2. Le rythme utilisé par les personnages, chaque personnage ayant son rythme propre et sa mesure

Ces deux parties définiront une sorte de pseudo-dialecte musical, qui sera la base de l'écriture de Métaphore et d'Allégorie.

La tragédie antique et les poèmes épiques (comme l'Iliad et l'Odyssée) sont à la base de toute cette réflexion autour de la langue Allégorienne. Les poèmes épiques étaient mesurés, utilisant une règle sonore nommée Hexamètre dactylique².

L'intérêt ici est d'écrire une langue rythmée mais aussi de composer le différent thème rythmique des personnages, en prenant en compte l'environnement musical et sonore du film.

1 D'après wikipedia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Dialecte>

2 http://fr.wikipedia.org/wiki/Hexam%C3%A8tre_dactylique

Dialecte allégorien

L'UTILISATION DES PRONOMS PERSONNELS

Les concepts, à quelques rares occasions – celle de Raison, en particulier – n'utilise jamais la première personne du singulier pour parler d'eux. À la place, ils utilisent la troisième personne du singulier ou leur propre prénom (japanese style).

Exemple : "*Tu as requis un entretien avec Temps.*" serait la manière de laquelle Temps parlerait à Raison.

Cette pratique mène, chez les Concepts les plus raffinés, à une utilisation habile de la forme passive.

L'IMAGERIE PSYCHOLOGIQUE

Comme Allégorie prend place dans un univers psychoanalytico-psychologique, les Concepts utilisent beaucoup de termes de psychologie pour nommer les choses.

Les exemples flagrant :

- Les gens sont des Concepts
- Les dieux sont des Sentiments
- Les matériaux sont des Sensations
- L'univers est divisé en parcelles comme comme l'imaginaire, l'inutile, l'improbable, le rêve...

L'IMAGERIE MYTHOLOGICO-HISTORIQUE

Les idiomes – ou façons de parler – sont majoritairement issus de la perception du monde par les Concepts. Chaque expression allégorienne est basée sur une tradition, une croyance ou un fait historique de l'univers.

Par exemple : leur croyance en la réification à créer l'expression "*je te porte avec moi*" qui sert de salutation finale, et l'expression "*que les sentiments te portent*" qui est un encouragement.

ARCHAÏSMES GRÈCO-LATINS

A venir – recherche en cours.

LES GRANDS ABSENTS

Du dialecte allégorien sont absentes toutes références judéo-chrétienne. Les expressions de surprises et d'agacement entrent donc dans le contexte de l'imagerie mythologico-historique.

Rythme, mesure et métrage

MACRO STRUCTURE

Le texte allégorien est divisé en un échiquier :

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

Chaque personnage a sa propre macro structure. Certains sont binaires, certains sont ternaires, d'autres quaternaires... Cette division peut s'apparenter au chiffrage rythmique sur une partition.



Dans l'échiquier, la ligne représente une phrase. La case, représente le temps dans la phrase.

Le nombre de ligne en hauteur définit donc la taille de la phrase rythmique pour ce personnage.

Chaque case contient un nombre de syllabes, dépendant de la rythmique musicale du personnage.

MICRO STRUCTURE

La micro structure est utilisé pour décrire le contenu de la case. La micro structure est en fait un rythme musical pouvant être contenu dans un seul beat.

MÉTRAGE

Le métrage est l'ensemble des données contenues par la Macro structure pour un personnage donné. Il ne s'agit en fait que d'une sorte de sample rythmique sur lequel se base ensuite tout le parlé de ce personnage, comme si ses phrases étaient écrites en parole sur le rythme.