

Fiche 2 – Gromelot

Qu'est-ce que le gromelot?

Il s'agit d'une langue artificielle inventée qui peut faire appel à des mots d'une langue particulière, mais qui peut aussi comprendre des mots inventés qui ressemblent vaguement à ceux d'une langue véritable. C'est du charabia où, si l'on peut reconnaître des mots qui sont articulés, le sens des énoncés comme tel demeure incompréhensible ou incohérent. Le gromelot comporte aussi des onomatopées et divers bruitages réalisés avec la bouche. Le gromelot est tout de même compréhensible, étant donné le contexte de l'improvisation, l'intonation et le langage corporel.

Lorsqu'on parle en gromelot, il est important d'utiliser abondamment le langage corporel. Il faut se servir de la gestuelle, de la mimique, d'expressions faciales, d'attitudes corporelles, de la posture et de mouvements évocateurs. Ce sont des outils importants qui viennent clarifier le sens de l'improvisation.

Même si le gromelot fait appel à des stéréotypes de langues connues, il ne s'agit pas de se moquer de ces langues, ni de cultures, mais bien de faire appel aux différentes sonorités, à la musicalité, aux intonations et aux sons qui caractérisent ces langues. Le but c'est d'utiliser la voix de façon nouvelle pour raconter une histoire sans faire appel au véritable sens des mots d'une langue. Attention de ne pas tomber dans le cliché en choisissant les thèmes des improvisations!

Exercice 1 - directives

- S'exercer à parler entre vous en fausses langues étrangères, en employant un gromelot qui ressemble à chacune des langues suivantes :
 - l'italien;
 - le mandarin ou le cantonais;
 - l'espagnol;
 - le japonais.
- S'exercer d'abord à trouver les sons et les intonations qui rappellent ces langues.
- Partager ensemble les mots que chacune et chacun connaît et qui appartiennent véritablement à cette langue.
- Faire de courtes improvisations pour créer un contexte pendant que vous vous exercez.

Exercice 2 - directives

- Faire un remue-méninge pour trouver ensemble une nouvelle langue imaginaire (p. ex., langue parlée par des extraterrestres, langue des fourmis ou des abeilles).
- Déterminer ensemble les grandes lignes de l'improvisation (p. ex., personnages, lieu, situation). Ne pas s'éterniser; fixer uniquement les grandes lignes de l'action.

S'exercer en petites équipes de manière à pouvoir présenter au groupe-classe une courte improvisation en gromelot original.