

# Proto-Ñyqy

Un détail de la grammaire du Proto-Ñyqy, et une rapide description de son peuple et de sa culture

Lucien Cartier-Tilet<sup>1</sup>

November 30, 2021

<sup>1</sup>lucien@phundrak.com



# Contents

<b>1 Sociolinguistique du Proto-Ñyqy</b>	<b>9</b>
1.1 Le peuple, son regard sur lui-même	9
1.2 Recherches précédentes	9
1.3 Éthnologie	10
1.4 Démographie	11
<b>2 Aperçu structurel</b>	<b>13</b>
2.1 Esquisse typologique du Proto-Ñyqy	13
2.2 Inventaire phonologique et translittération	14
2.2.1 Voyelles	14
2.2.2 Consonnes	16
2.2.3 Tons et accentuation	16
2.2.4 Translittération	18
2.3 Structure d'un mot	18
2.4 Phonotaxes	18
2.4.1 Structure syllabique	18
2.4.2 Harmonie des consonnes	19
2.5 Classes de mots	19
2.5.1 Noms	19
2.5.2 Pronoms et clitiques anaphoriques	20
2.5.3 Modificateurs	23
2.6 Typologie de l'ordre des constituants	25
2.6.1 Ordre des constituants dans les clauses principales	25
2.6.2 Ordre des constituants dans les clauses nominales	27
2.6.3 Ordre des constituants dans les clauses verbales	29
2.7 Structure d'un groupe nominal	31
2.7.1 Mots composés	31
2.7.2 Nombre	31
2.7.3 Articles et démonstratifs	31
<b>3 Système fonctionnel</b>	<b>35</b>
3.1 Relations grammaticales	35
3.2 Constructions liées à la voix et à la valence	36
3.2.1 Augmentation de valence	36
3.3 Nominalisation	37
3.3.1 Nominalisation d'action	37
3.4 Temps, aspect, mode	37
3.4.1 Temps	37
3.4.2 Aspects	38
3.4.3 Modes	39

<b>4 Dictionnaire</b>	<b>41</b>
4.1 B	41
4.2 C	42
4.3 E	44
4.4 G	44
4.5 I	45
4.6 J	45
4.7 M	47
4.8 N	49
4.9 Ñ	50
4.10 O	51
4.11 Ø	52
4.12 Œ	53
4.13 P	53
4.14 Q	54
4.15 S	55
4.16 U	57
4.17 Ú	58
4.18 W	58
4.19 Y	59
4.20 Z	60

# Propos préliminaires

## Avant-propos

La redistribution ou la vente de ce document est strictement interdite. Ce document est protégé par la loi Française sur le droit d'auteur et appartient entièrement à son auteur (Lucien Cartier-Tilet, aussi connu sous le nom de Phundrak ou P'undrak). Ce document est disponible gratuitement au format web et PDF sur mon site web <https://langue.phundrak.com> sous la licence CC BY-NC-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

Si vous l'avez obtenu depuis une autre source, gratuitement ou non, merci de m'en faire part en me contactant par mail ou via mes réseaux sociaux que vous trouverez sur mon site web principal <https://phundrak.com>. Aucune personne, morale ou physique, n'est à l'heure actuelle autorisée à redistribuer ces documents. Si vous êtes intéressés par une redistribution de ce document ou par une quelconque collaboration, je vous invite à rentrer en contact avec moi afin que l'on en discute.

Ce document traite d'une langue imaginaire, ou idéolangue, que j'ai créé. Cependant, il sera rédigé comme s'il s'agissait d'une tentative de description de la langue par un linguiste travaillant dessus. Ainsi, si dans certains cas vous pouvez lire « mais plus d'études sur le sujet sont nécessaires » ou « cet aspect de la langue n'a pas encore été sujet à des analyses plus approfondies » par exemple, comprenez par cela que je n'ai pas (encore ?) travaillé sur cette partie. Cette idéolangue peut également être sujette à des modifications futures tant qu'elle ne sera pas archivée.

Ceci est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec une personne, vivante ou morte, ou avec un quelconque événement est purement fortuit.

## Introduction sur le Proto-Ñyqy en tant que langue construite

Depuis plusieurs siècles déjà, la création de langues est une discipline ayant intrigué les Hommes, certains créant des langues dans des buts religieux, philosophiques ou idéalistes, tandis que d'autres n'en créent que dans un but artistique, que ce soit pour compléter une œuvre comme l'a fait JRR Tolkien avec ses diverses langues dont les langues elfiques pour compléter son univers présenté dans *Le Seigneur des Anneaux*, ou bien dans le but purement artistique de créer une langue pour la beauté du geste, pour l'œuvre que cette langue peut être en elle-même. Et parmi ces langues, deux groupes se distinguent : les langues *a posteriori*, qui sont des langues créées avec d'autres langues servant pour base, comme c'est le cas de l'Esperanto ou du Elfen, ou bien qui sont créées *a priori*, c'est à dire sans aucune base au préalable autre que des connaissances linguistiques suffisantes pour pouvoir créer une langue, comme pour le Klingon de l'univers de *StarTrek*.

Durant ces dernières décennies, aidés par l'avènement d'internet, les créateurs de langues, auquel on se réfère par « idéolinguistes », ou « conlangers » dans la langue de Shakespeare, ont pu se fédérer, échanger, et améliorer leur art tout en le propageant. Et à l'heure actuelle, inspirés par des pièces artistiques comme la série télévisée « Game of Thrones », de nombreux idéolinguistes aspirent à créer une langue qui leur est propre, et qui apparaisse comme étant une langue naturelle. Pour cela, plusieurs solutions sont possibles : la création immédiate de la langue cible, puis d'une incorporation de règles aléatoires afin de simuler une langue naturelle avec ses irrégularités qui lui sont propres, ou bien créer une langue prototype de laquelle de nouvelles langues seront créées.

Le Proto-Ñyqy n'a pas aspiration à être une langue ayant un aspect naturel. Il n'a pas non plus aspiration à être une langue particulièrement complète ou riche, il n'a pas aspiration à être parlé par des êtres formidables d'une série télévisée. Le Proto-Ñyqy n'a qu'une aspiration : être une de ces langues prototypes, ou proto-lang, créée *a priori*, et sur laquelle reposeront d'autres langues ayant évoluées des bases que posera cette langue

source. Quelques règles seront insérées afin de donner un semblant d'irrégularité ou de naturalisme au Proto-Ñyqy, mais ces règles resteront simples, à l'instar de ses autres règles grammaticales.

## Introduction sur le Proto-Ñyqy

Toute langue dans notre monde vient de quelque part. Toute langue descend d'une autre langue, qui fut parlée fut une époque, et qui ne l'est probablement plus. Peut-être y a-t-il eu un jour la première langue parlée au monde, ou bien peut-être a-t-elle apparu si lentement qu'il nous serait impossible de distinguer le moment où une première langue apparut réellement. Peut-être n'aurons-nous jamais idée de ce à quoi ressembleront les premiers sons émis par nos ancêtres, comment ils communiquaient entre eux.

Cependant, grâce aux langues actuelles et les langues disparues mais dont nous avons toujours la trace grâce à d'anciens documents, la linguistique moderne peut faire des rapprochements entre ces différentes façons de s'exprimer. Nombre de mes prédécesseurs et collègues mirent déjà en évidence des relations entre différentes langues, l'une étant sœur de l'autre, mère de l'autre et ainsi de suite. Ainsi, progressivement, un arbre généalogique des langues du monde se construit au fur et à mesure des recherches et découvertes, retraçant petit à petit l'histoire de nos différentes langues, leur parentés ; et cela nous donne également des indications sur les origines des peuples qui parlaient ces langues, de leur itinéraire sur notre globe durant les jeunes années de notre espèce.

Nous avons aujourd'hui un point où il nous est possible d'oser imaginer ce à quoi pouvait ressembler les formes les plus anciennes de civilisation grâce à l'une des plus anciennes langues qui nous soit connues, le Proto-Ñyqy, langue mère de plus de la moitié des langues du monde, parlée il y a entre huit et onze mille ans dans l'un des berceaux de notre civilisation. Plusieurs illustres collègues ont déjà travaillé sur cette langue et sur sa reconstruction, et ont fait des progrès fabuleux sur cette langue légendaire. J'ai moi-même pu assister certains de ces collègues dans leurs recherches. Cependant, cette implication m'a amené à une réalisation cruciale : jusqu'à présent, quelqu'un intéressé par le Proto-Ñyqy ne pouvait facilement accéder à un condensé des résultats des recherches existantes, présents en un unique ouvrage se présentant comme une grammaire technique de la langue. Ainsi, j'ai entrepris de le rédiger dans cet ouvrage dans l'espoir que cela facilite la tâche de mes collègues et futurs collègues dans leurs études de cette merveille qu'est le résultat de cette collaboration linguistique internationale s'étant étalée sur plusieurs siècles, aidés par les écrits survivants de la précédente Ère. Je suis pleinement conscient que ce document risque d'un jour être obsolète, et ce jour-là, une nouvelle version deviendra nécessaire. Je prie simplement pour que mes efforts puissent être à la hauteur des efforts déployés par mes collègues afin de découvrir tout ce savoir. *né<sub>4</sub>Hje<sub>2</sub>lpel*.

## Conventions typographiques

Dans ce document seront utilisées certaines conventions typographiques, dont des gloses grammaticales interlignes<sup>1</sup>, une étoile \* précédant des éléments linguistiques considérés comme erronés, un point d'interrogation ? afin de marquer des éléments linguistiques questionnables, ou bien dans les gloses une utilisation du chiffre zéro 0 afin de marquer une absence d'un ou plusieurs éléments.

## Liste d'abréviations

Un certain nombre d'abréviations seront utilisées dans ce document en particulier lors de l'expression de relations grammaticales ou d'éléments grammaticaux. Il est donc important pour les personnes souhaitant étudier cette langue de savoir à quoi cela correspond. Voici une liste que je m'efforce à garder exhaustive des abréviations que vous pourrez rencontrer plus tard.

1 première personne

2 deuxième personne

3 troisième personne

**ABL** ablatif

---

<sup>1</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Interlinear\\_gloss](https://en.wikipedia.org/wiki/Interlinear_gloss)

**ABS** absolutif

**art.indef** article indéfini

**art.def** article défini

**adv** adverbe

**CAUS** causatif

**CONT** continu (aspect)

**DAT** datif

**ERG** ergatif

**F** féminin

**gp** particule grammaticale

**IND** indicatif

**IPA** Alphabet Phonétique International (*International Phonetic Alphabet*)

**IRR** irréel

**M** masculin

**n** nom

**nbr** nombre

**NPST** non-passé

**OBL** oblique

**OPT** optatif

**ORD** ordinal

**pron** pronom

**PST** passé

**SUBJ** subjonctif

**TERM** terminatif

**vi** verbe intransitif

**vt** verbe transitif





# Chapter 1

## Sociolinguistique du Proto-Ñyqy

### 1.1 Le peuple, son regard sur lui-même

Peu de choses sont connues sur ce peuple, du fait de sa distance avec nous, et du peu d'éléments dont nous disposons directement ou indirectement. Beaucoup de nos connaissances actuelles nous parviennent soit des écrits survivants de l'Ère précédente, soit de recherches archéologiques, soit de recherches linguistiques.

Le nom de la langue fut choisi par des linguistes de l'Ère ancienne, très probablement du fait de la signification du mot : « nous ». Il semblerait également que le terme ait été utilisé par le peuple Proto-Ñyqy pour se désigner lui-même, mais nous disposons de trop peu de preuve permettant d'affirmer cela avec certitude. Le terme *Ñyqy* (/Nyħy/) s'analyse en deux morphèmes basiques, *ñy* (/Ny/) et *qy* (/qy/). Le terme *ñy* (/Ny/) est le pronom personnel du singulier, et *qy* (/qy/) qui le suit a plusieurs utilisations, le chiffre 6 (le Proto-Ñyqy est une langue dont le système numérique est un système hybride entre une base six et une base treize) ou bien la pluralité, ici infléchissant le *ñy* (/Ny/) afin de former la première personne du pluriel.

Il est à noter que le nom de cette langue est traditionnellement écrite en un seul mot, cependant et comme nous le verrons plus tard, il s'agit d'une mauvaise habitude : chaque élément peut être analysé individuellement et peut donc être considéré comme mots séparés, d'où la néographie « Proto-Ñy Qy » que certains de mes collègues utilisent, tentant de corriger cette erreur maintenant multi-centenaire. Bien que je salue leur initiative je continuerai de nommer cette langue « Proto-Ñyqy » dans cet ouvrage afin de suivre la norme et afin de ne pas désorienter les personnes n'ayant encore jamais rencontré cette néographie, et pour cela je présente mes excuses aux collègues sus-mentionnés.

Dans certains cas, d'autres s'y référeront en tant que « Ñyqy », ou « Ñy Qy », mais cette dénomination est plutôt rare, étant donné que cela peut prêter à une confusion entre le nom de la langue et celui de la famille de langues dont le Proto-Ñyqy est l'ancêtre.

### 1.2 Recherches précédentes

Comme mentionné plus tôt, le Proto-Ñyqy est l'objet depuis fort longtemps de recherches linguistiques, tout d'abord par des linguistes ayant vécu lors de l'Ère précédente. Ces linguistes sont pour la plupart devenus malheureusement anonymes, leurs noms ayant été effacés par le temps ; seuls Jehhe Chorr Ovehhe et Airr Yndn Ovehhi peuvent encore être crédités pour leurs recherches sur le sujet. Les connaissances de tous ces linguistes d'un autre temps étaient probablement bien plus vastes que ce que nous avons pu récupérer, probablement similaires à celles dont nous disposons aujourd'hui. Cependant, nous savons que seul peu de témoignages de cette époque ont pu nous parvenir, et que les restes de l'Université de Đbño relève du miracle archéologique.

Ces premières recherches, une fois traduites, ont servi de base aux deux derniers siècles de recherche en direction du Proto-Ñyqy, avec notamment les recherches du Pr Loqbrekh (3489) le siècle dernier qui a réalisé d'importants progrès sur l'étude de cette langue grâce à l'addition de l'analyse du Énanonn, ainsi que les études du Pr Khorlan (3598) qui, il y a cinq ans, a également énormément fait progresser les recherches grâce à ses travaux sur le Tāso. Je me reposerai principalement sur leurs recherches afin de rédiger cet ouvrage, ainsi que leurs références diverses.

### 1.3 Éthnologie

Les informations suivantes résument nos connaissances sur le peuple Proto-Ñyqy. Pour plus de détails, vous pouvez vous référer à l'ouvrage *Le peuple Proto-Ñyqy* du professeur K. Yerth, 3404. Un avertissement est tout de même nécessaire :

Nous n'avons que très peu de preuves et témoignages directs sur le peuple Proto-Ñyqy autre que par les ouvrages des scientifiques de l'Ère ancienne, et actuellement par les recherches linguistiques menées par des chercheurs contemporains à cet ouvrage. Par conséquent, même si les anciens paraissaient très confiants dans leurs découvertes, il nous est impossible de considérer nos connaissances comme des faits indéniables. La recherche actuelle sur ce peuple et les hypothèses et théories peuvent sembler très solides, mais à bien y regarder, elles ne le sont qu'entre elles. De plus, ces dernières se basent sur la supposition que les scientifiques de l'Ère ancienne ne se trompaient pas. Les seules bases tangibles auxquelles nous avons encore accès sont celles posées par la linguistique historique, mais hélas celle-ci se repose également fortement sur ces incertitudes que nous avons. Cependant, les informations en notre possession nous pousse à affirmer que notre savoir a une forte probabilité d'être fiable ; en effet, les scientifiques chez les Anciens sont réputés fiables et efficaces, et les théories actuelles sont majoritairement cohérentes entre elles.

— K. Yerth

Le peuple Proto-Ñyqy était un peuple vivant dans l'actuel Rhésode, plus précisément dans la vallée du Mojhal. Son cœur économique se situait dans le delta du fleuve Mojhal, où la première forme de civilisation connue est apparue. Leur activité principale était l'agriculture, en particulier sur la culture d'un grain pouvant être selon les sources du blé ou du riz, voire les deux. Dans le cas où seul l'un des deux était utilisé, il nous serait impossible de trancher ; les deux graines auraient très bien pu être plantées dans la région, et on retrouve dans les langues descendantes du Proto-Ñyqy des termes issus de *eco* (/ɛco/) portant une signification ou l'autre, d'où la définition actuelle du terme « blé, riz, grain comestible ».

L'élevage était orienté principalement sur celui des vaches et des porcs. À nouveau, une incertitude plane cependant sur le terme *qœñ* (/qœm/) signifiant « vache ». Selon les recherches portant sur la faune théorique de l'époque, et au vu de la région tropicale soumise aux moussons, il est très probable qu'il s'agissait plutôt de buffles. Le terme *qœñ* aurait pris la signification de « vache » lors de la migration des peuples descendants vers le nord, domesticant alors plutôt les vaches que les buffles alors que d'autres peuples arrivaient dans l'ancienne zone occupée par le peuple Proto-Ñyqy. Cela pourrait expliquer pourquoi la reconstruction du terme pour *buffle* n'a pas été possible. Étrangement, aucune reconstruction d'un quelconque terme pour *éléphant* n'a pu être possible, alors que des fouilles ont prouvé que ces animaux vivaient dans la zone. Il est possible que le terme ait disparu du fait de son inutilité nouvelle dans les terres plus au nord.

Une importante activité d'échange fluviale s'était probablement déjà développée, ainsi qu'une activité de pêche dans la zone maritime de la vallée du Mojhal. En effet, un important vocabulaire lié au champs lexical de la navigation maritime et fluviale, de la pêche et des échanges commerciaux a pu être reconstruit.

Suivant l'évolution des climats et le climat actuel de la région, il est également très probable qu'ils aient eu accès à l'une des forêts tropicales se situant dans cette zone, leur donnant un accès abondant en bois de qualité, très utilisé pour la construction de leurs bâtiments et de leurs outils, ainsi qu'à une vaste variété de végétaux dont des fruits et légumes qui leur aurait été possible alors de cultiver.

Le mode de vie était ainsi donc principalement sédentaire, et il semblerait que les familles vivaient ensemble sous le même toit, dans des maisons communes *símusq* (/surusq/) ; cela inclus tous les membres de la famille descendant de l'ancêtre commun le plus âgé, ainsi que leurs époux ou épouses respectifs. Ces maisons étaient principalement faites de paille et argile séchée pour ce qui est des murs tandis que le toit était possiblement un mélange de paille et de grandes feuilles séchées pour les maisons humbles, tandis que les maisons plus riches avaient probablement des tuiles d'argile. L'entrée n'était sans doute fermée que par un voile de tissu ; en effet, on retrouve dans beaucoup de langues descendantes du Proto-Ñyqy les termes pour « porte » et « tissu » descendants du terme *søwe* (/søwe/).

Concernant le mariage, il semblerait qu'il n'y avait pas de tendance particulière quant à qui rejoignait la famille de qui parmi les familles représentant le bas peuple, composées principalement de paysans, d'artisans et de petits marchands. En revanche, il semble qu'il était bien plus fréquent pour les hommes de rejoindre la famille de leur femme une fois mariés si cette dernière était considérée comme riche ou importante, par exemple si il s'agit d'une famille de riches marchands ou une famille détenant un pouvoir militaire. On suppose également que le mariage était à l'époque uniquement monogame.

Dans chaque agglomération se trouvait au moins un temple où le peuple Proto-Ñyqy pratiquaient leur religion polythéiste. Il est cependant impossible de savoir s'il s'agissait de croyances liées à la religion qui dominait l'Ère ancienne. Les points communs de ces pratiques sont la vénération de plusieurs dizaines de dieux. De plus, la vénération des étoiles et du feu, ainsi que les dieux qui y sont liés semblent prendre une place beaucoup prédominante dans la vie quotidienne du peuple Proto-Ñyqy. Les lunes majeures Nuya et Norya sont également toutes deux importantes dans leur culture, régissant très probablement leur calendrier. Mais étrangement, comme pour toutes les langues de l'Ère Ancienne, il nous est impossible de retracer l'origine du nom de la lune mineure Lettri, tandis que Norya semble avoir été considérée comme mineure.

## 1.4 Démographie

Selon toute vraisemblance, le Proto-Ñyqy était parlé dans la vallée du Mojhal, dans l'actuel Rhésode. Bien qu'il soit quasiment impossible de déterminer la superficie maximale couvrant cette région, il est considéré prudent d'affirmer que la langue était au moins parlée depuis le delta du Mojhal, cœur économique de la région, jusqu'à son confluent avec le Lor ainsi que dans toute zone se situant à moins de sept lieues de ce tronçon du Mojhal. Cela représente une surface vaste, très certainement indicateur d'une unité politique tout du moins de la région, comme par exemple un royaume ou un empire. Cependant, l'hypothèses d'une continuité de petits royaumes ou États-cités dont la *lingua franca* était le Proto-Ñyqy reste une possibilité. Dans ce cas, cela indiquerait que le peuple Proto-Ñyqy était le peuple dominant économiquement ou politiquement dans la région. Les autres peuples théoriques vivant dans la zone d'influence du Proto-Ñyqy parlaient sans doute leur propre langue, mais ces dernières n'ont pas eu autant d'impact si ce n'est aucun d'un point de vue de l'histoire de la linguistique (possiblement au mieux des mots d'emprunts du Proto-Ñyqy, mais nous n'avons aucun moyen de le prouver), ce qui renforce l'idée que ces langues locales étaient marginalisées au profit du Proto-Ñyqy.

Bien qu'il nous soit impossible de connaître le type de relations qu'entretenaient le peuple Proto-Ñyqy avec ses voisins, il est tout à fait probable qu'ils aient été en guerre tout comme ils été amicaux avec certains de leurs voisins: en effet, des termes liés à la guerre, mais également aux échanges culturels, mercantiles et amicaux ont pu être reconstruits.





J'ai vu le singe qui aurait été en train de manger une pomme à moi

Dans l'exemple n°1 et 2, nous pouvons remarquer l'absence d'un verbe « être », ce qui est un exemple des prédicats existentiels qui ne requièrent pas de verbe afin d'exprimer une possession. On peut également voir que l'élément définissant est situé après la particule génitive, tandis que l'élément défini se situe avant celle-ci. Il s'agit là d'un des nombreux exemples montrant que le Proto-Ñyqy est une langue dont la tête de ses diverses constructions grammaticales est finale et non initiale.

Le troisième exemple nous montre la méthode utilisée en Proto-Ñyqy afin d'employer le duel : il s'agit d'affixer le nombre « deux » à l'élément que nous souhaitons infléchir. Ainsi, *bú qi* (/bu qi/) peut être considéré comme le pronom personnel de la seconde personne du singulier infléchi afin de devenir le pronom personnel de la seconde personne du duel.

Le quatrième exemple présente un exemple d'ordre basique des constituants d'une clause simple, où l'on peut voir une suite SV dans cette clause intransitive. On peut également remarquer la présence d'un morphème lié *qun* (/qun/) dont le rôle est de marquer un mode pour le verbe, en l'occurrence l'optatif. Comme nous le verrons dans le chapitre Section 3.4, il s'agit de la méthode principale d'inflexion des verbes du Proto-Ñyqy.

Enfin, le cinquième exemple nous donne un aperçu de la syntaxe, avec un positionnement différent des articles définis et indéfinis par rapport au nom, ainsi qu'un exemple de référence dans une clause subordonnée à un élément extérieur qu'elle définit, ici le pronom de la troisième personne *zø* (/zø/) se référant à *mygú* (/mygu/). On voit également que la clause principale a un ordre de ses constituants en OSV tandis que la subordonnée a un ordre de ses relatives en OVS.

Notons qu'ici, les verbes ont été accolés à leurs modificateurs de temps, aspect et mode, de même pour les noms et les articles définis et indéfinis. Cela est fait de manière à garder une certaine lisibilité sans se perdre dans une myriade de petits mots se suivant les uns à la suite des autres. On pourrait croire qu'il s'agisse d'une langue agglutinative, alors qu'elle est en réalité extrêmement analytique. Il aurait été tout aussi juste d'écrire le cinquième exemple sous la forme *cø pim i bæ mygú coq ug mún op zø qy zúmu op*, ce qui peut prêter à confusion. Certains joignent également les différents mots ici accolés par des tirets d'union ou par deux points, comme suit (les deux styles sont mélangés dans cet exemple et ne représentent aucune différence grammaticale ou autre) : *cø pim:i bæ:mygú coq-ug-mún-op zø qy zúmu-op*.

## 2.2 Inventaire phonologique et translittération

La phonologie d'une langue est l'étude des sons qui la composent, ainsi que l'organisation et l'interaction de ces derniers entre eux. Cela a des conséquences importantes, comme la caractéristique esthétique sonore de la langue, ou bien les variations possible dans la prononciation de certains sons qui peuvent paraître naturelles pour les locuteurs natifs de la langue, mais pas nécessairement pour nous. Même si plus personne ne parle cette langue actuellement, il me semble important pour les étudiants de langues anciennes de pouvoir associer des sons aux divers mots et aux diverses phrases qu'ils rencontreront ; il s'agit d'une langue, après tout ! Dans ce chapitre, j'essaierai de présenter ce qui est connu de la phonologie du Proto-Ñyqy afin que l'on puisse se faire une idée de ce à quoi ressemblait cette langue lorsqu'elle était parlée il y a plusieurs millénaires.

### 2.2.1 Voyelles

Le Proto-Ñyqy est une langue disposant d'un total de huit voyelles individuelles ainsi que d'une neuvième voyelle, le schwa, apparaissant du fait de certaines contraintes phonétiques. Dans le tableau Tableau 2.1 vous trouverez la liste complète des voyelles de la langue, et dans le tableau Tableau 2.2 leur orthographe.

Table 2.1: Voyelles du Proto-Ñyqy (IPA)

	antérieures	centrales	postérieures
fermées	y		u
pré-fermées	i		ɯ
moyennes		(ə)	
mi-fermées	ø		ɤ
mi-ouvertes	ɛ		ɔ

On peut voir avec l'arbre Figure 2.1 l'organisation des voyelles dans le Proto-Ñyqy. On peut constater que le trait distinctif le plus important dans cette langue est si cette dernière est postérieure. À l'inverse, les

Table 2.2: Voyelles du Proto-Ñyqy (translittération)

	antérieures	postérieures
fermées	y	ú
pré-fermées	i	u
mi-fermées	ø	œ
mi-ouvertes	e	o

voyelles n'ayant pour seule distinction que leur hauteur sont considérées comme étant proches les unes des autres.

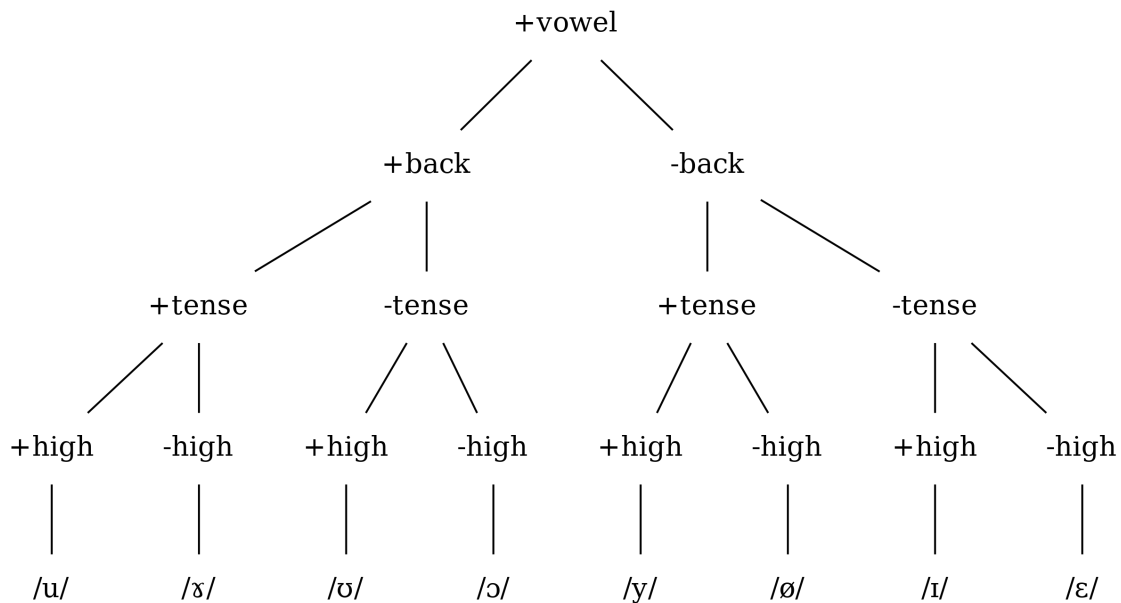


Figure 2.1: Arbre des caractéristiques des voyelles du Proto-Ñyqy

Voici une description des voyelles du Proto-Ñyqy :

- e** il s'agit de la voyelle antérieure mi-ouverte non-arrondie [ɛ] que l'on retrouve en Français dans « bête » [bɛt] par exemple.
- i** Il s'agit de la voyelle antérieure pré-fermée non-arrondie [ɪ] que l'on retrouve en Anglais comme dans « bit » [bit].
- o** Il s'agit de la voyelle postérieure mi-ouverte arrondie [ɔ] que l'on retrouve en Français dans « sort » [sɔʁ].
- ø** il s'agit de la voyelle antérieure mi-fermée non-arrondie [ø] que l'on retrouve en Français dans « deux » [dø] par exemple.
- œ** Il s'agit de la voyelle postérieure mi-fermée non-arrondie [œ] que l'on retrouve en Gaélique Écossais « doirbh » [d̪œrʲœv] ou en Estonien « kõrv » [kœrv].
- u** Il s'agit de la voyelle postérieure pré-fermée arrondie [u] que l'on retrouve en Anglais américain « hook » [hʊk].
- ú** Il s'agit de la voyelle postérieure fermée arrondie [u] que l'on retrouve en français avec « août » [tu].
- y** Il s'agit de la voyelle antérieure fermée arrondie [y] que l'on retrouve en Français avec « dune » [dy].

## 2.2.2 Consonnes

Le Proto-Ñyqy est une langue ayant une particularité intéressante : bien qu'elle dispose d'un total de seulement douze consonnes, elle dispose réellement approximativement du double dû à un effet de mutation des consonnes qui sera décrit plus bas. Vous pouvez retrouver l'inventaire total dans le tableau Tableau 2.3, les lettres résultant de mutations étant entre parenthèses. Vous trouverez également la translittération des consonnes non-mutées dans le tableau Tableau 2.4.

Table 2.3: Consonnes du Proto-Ñyqy (IPA)

	bilabial	alvéolaire	labial-velaire	palatal	uvulaire	pharyéal
plosif	p b				q G	
nasal	m	n			ŋ (ŋ)	
tapé						
fricatif		s z		(x) (y)	(χ) (ʁ)	(ħ) (ʕ)
affriqué		c ʃ				
latérale affriqué		(tʃ) (tʃ)				
latérale spirant		(l)		(j)		
approximant			w			
spirant						

Table 2.4: Consonnes du Proto-Ñyqy (translittération)

	bilabial	alvéolaire	labial-velaire	uvulaire
plosif	p b			q g
nasal	m	n		ŋ
fricatif		s z		
affriqué		c j		
spirant			w	

Le Proto-Ñyqy dispose également d'une hiérarchie entre ses consonnes basée sur des caractéristiques distinctives entre elles, à l'instar de ses voyelles. Vous trouverez dans l'arbre Figure 2.2 l'organisation de ces consonnes.

## 2.2.3 Tons et accentuation

Étant donné l'ancienneté de la langue, il est extrêmement difficile de s'avancer sur la tonalité de la langue et son accentuation. Il est cependant très probable qu'aucune accentuation tonale n'existait en Proto-Ñyqy ; cette caractéristique n'apparaîtra que bien plus tard dans les langues de la région du Leshö, il y a deux mille ans.

Concernant l'accentuation non tonale, on suppose que celle-ci était rarement utilisée du fait de la quantité de mots monosyllabiques. Cependant, on suppose que les mots bisyllabiques et plus aient eu une accentuation pénultime, c'est à dire sur l'avant-dernière syllabe des mots, se traduisant généralement par une accentuation sur la première syllabe pour les termes bisyllabiques et sur la seconde syllabe des termes trisyllabiques. Il s'agit à l'heure actuelle de la théorie la plus probable concernant le Proto-Ñyqy pouvant expliquer une accentuation théorique qui, en suivant d'autres théories, serait beaucoup plus chaotique. Il n'empêche que certaines accentuations théoriques ne suivent tout de même pas cette théorie de la syllabe pénultime, comme par exemple *coqec* (/cōħec/) (« Terre, monde, mortels ») dont l'accentuation portait très probablement sur la syllabe *qec*.



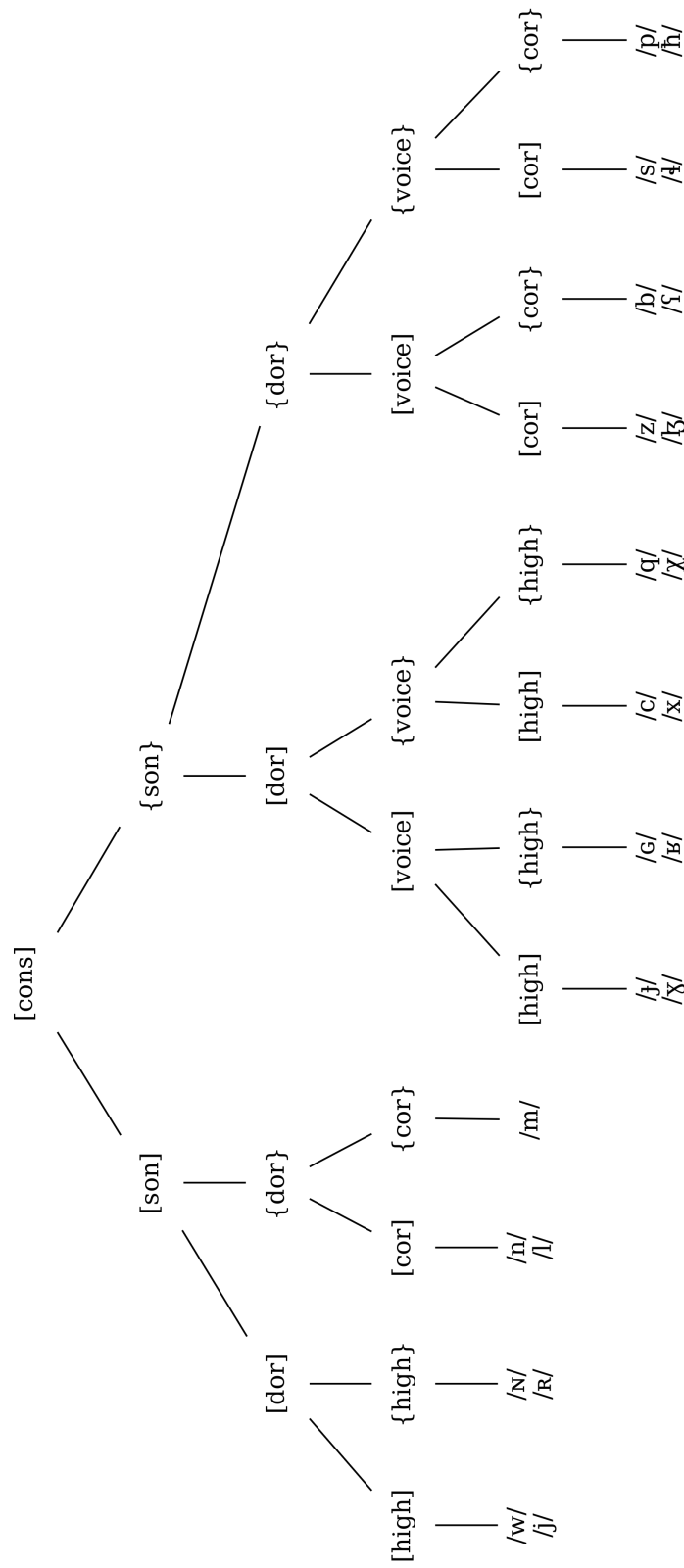


Figure 2.2: Arbre des caractéristiques des consonnes du Proto-Nyqy

## 2.2.4 Translittération

Le Proto-Ñyqy était une langue exclusivement orale, sachant que les premiers systèmes d'écriture utilisés pour une langue de cette famille ne sont apparus que trois mille ans après la période d'existence théorique de cette langue. Ainsi, les linguistes préfèrent une transcription de la langue telle que celle utilisée dans cet ouvrage, représentant de façon quasi phonétique les paroles théoriques de cette époque. Il est toutefois à noter, comme cela sera expliqué plus bas ([Harmonie des consonnes](#)), qu'une même consonne à l'écrit peut représenter deux consonnes orales du fait d'un phénomène de mutation de ces consonnes. Afin de garder une orthographe cohérente, il a été choisi par consensus d'utiliser un unique graphème pour les deux prononciations possible d'une consonne. Ainsi, *coqec* peut être prononcé /cəhɛc/ ou bien /ʔɔqɛʔ/, mais reste dans tous les cas le même terme. Cela permet également au lecteur de plus facilement comprendre les textes et exemples en Proto-Ñyqy sans avoir à faire d'exercice mental trop important. Il est également beaucoup plus simple de retrouver la prononciation des mots Proto-Ñyqy depuis leur orthographe standard.

## 2.3 Structure d'un mot

Les mots en Proto-Ñyqy se classent en deux catégories principales : des morphèmes libres et des morphèmes liés. Les morphèmes liés voient leur utilisation limitée à une utilisation grammaticale du mot, pour indiquer par exemple des rôles grammaticaux de certains groupes nominaux ou verbaux, pour indiquer des temps, ou encore des nombres (la liste n'est pas exhaustive). À contrario, les mots libres peuvent être utilisés en soit dans une phrase sans de nécessité pour ce qui est de l'ajout de morphèmes liés. Il est à noter cependant que les morphèmes liés sont considérés comme des mots séparés, apportant simplement des informations grammaticales supplémentaires.

Ainsi, il peut être légitime de se demander si les mots ont une structure qu'il peut être intéressant d'étudier, et en effet, une structure peut être retrouvée dans certains mots du Proto-Ñyqy qui sont composés de plusieurs racines. Généralement, l'ordre des racines d'origine suit à peu près l'ordre des adjectifs, ou bien un ordre de mots existant sans morphème lié indiquant la grammaire géant ces deux mots. On retrouve cela par exemple avec *zosəwe* (/zɔxələ/), composé de *zoc* (/zɔc/) et *səwe* (/səwɛ/). On pourrait parler de « tissu de tête » avec *zoc pom səwe* (/zɔc pɔR səwɛ/), cependant la fusion des deux mots sans la particule grammaticale du génitif *pom* (/pɔR/) créé le terme pour « voile » ou « châle », désignant un tissu typique porté autour de la tête. *zæcu* (/zɔcɥ/) peut se décomposer en *zæj sy* (/zɔj sy/), ou « chose vivante », mais la fusion des deux donne le mot pour « animal ». Les règles phonétiques gouvernant la fusion des racines pour la création de nouveaux mots ne sont pas bien connues, et aucun consensus sur le sujet n'a été atteint et les théories restent trop hypothétiques, nous ne les aborderons donc pas dans cet ouvrage.

## 2.4 Phonotaxes

### 2.4.1 Structure syllabique

Une syllabe typique en Proto-Ñyqy se présente sous la forme (C)V(CC), avec au moins une consonne obligatoire soit dans l'attaque soit dans le coda, suivant les règles présentées ci-dessous. Ainsi, la syllabe la plus complexe possible en Proto-Ñyqy contient une consonne, puis une voyelle, puis deux nouvelles consonnes.

Comme cela a été mentionné ci-dessus, il est phonétiquement impossible en Proto-Ñyqy que deux consonnes de même qualité dorsale se suivent. Ainsi, s'il est théoriquement que deux consonnes soient adjacentes, la seconde consonne verra sa prononciation modifiée afin de rendre cette cohabitation possible. Cependant, il arrive qu'une fois mutées correctement, deux consonnes phonétiques soient adjacentes alors que les règles phonologiques du Proto-Ñyqy l'interdisent, ce qui résulte en un schwa ajouté entre lesdites consonnes. Ainsi, le terme *cæj* est prononcé /cɔjɔR/ si la première consonne n'est pas mutée, ou bien /ʔɔdʒm/ dans le second cas. Dans tous les cas, le terme ne change pas d'orthographe.

L'attaque peut être composée de n'importe quelle consonne ou bien être vide, ce dernier cas indiquant alors la présence d'une consonne dans le coda.

Le noyau de la syllabe peut être composé de n'importe quelle voyelle, exceptée une voyelle haute si la consonne précédente est une dorsale sonorante haute. Cela interdit donc les syllabes du type *wy* ou *wú*.

Les règles du coda sont également simples :

- Les consonnes coronales ou hautes non sonorantes peuvent être suivies par des consonnes non coronales ou non hautes.
- Les consonnes sonorantes, dorsales et hautes ne peuvent s'associer avec d'autres consonnes dans le coda.

Quelques règles se rajoutent aux règles précédentes pour les consonnes se trouvent entre deux syllabes différentes :

- Les consonnes sonorantes et non-dorsales peuvent précéder toute autre consonne à la condition que ces premières fassent partie du coda de la première syllabe.
- Si deux consonnes coronales non-dorsales se suivent, la seconde prendra le voisement de la première. Si après cela, la seconde consonne se retrouve identique à la première, alors la seconde devient silencieuse et la première devient géminée.
- Dans les autres cas, si une règle du coda est applicable entre la dernière consonne de la première syllabe et la première consonne de la seconde syllabe, la prononciation est conservée.
- Si les règles précédentes ne s'appliquent pas, il est supposé qu'un schwa est ajouté afin de pouvoir rendre la syllabe prononçable.

### 2.4.2 Harmonie des consonnes

Les consonnes du Proto-Ñyqy suivent une règle stricte, interdisant deux consonnes dorsales de se suivre, idem pour deux consonnes non dorsales, même séparées par une voyelle ou faisant partie de mots différents. Seule une pause dans l'élocution bloque ce processus. Ainsi, on a les règles formelles suivantes:

- C[+dor] / C[+dor]<sub>-</sub> > [-dor]
- C[-dor] / C[-dor]<sub>-</sub> > [+dor]

Cette règle permet de gérer la proximité de deux consonnes similaires en changeant la seconde consonne qui doit alors changer sa qualité afin de se soumettre à la règle. Sa qualité haute ou coronale se reflète également lors du changement de qualité dorsale de la consonne, la qualité *haute* ou *coronale* étant considérées comme équivalentes en Proto-Ñyqy. Vous pouvez voir la table Tableau 2.5 qui récapitule les mutation des consonnes du Proto-Ñyqy dû à cette règle. Ce tableau est issu de l'organisation de l'arbre des caractéristiques distinctes des consonnes du Proto-Ñyqy (figure Figure 2.2) présenté plus haut, dans le chapitre [Consonnes](#).

Table 2.5: Table de mutation des consonnes du Proto-Ñyqy

[+dor] originale	[-dor] mutée	[-dor] originale	[+dor] mutée
q	ḥ	p	χ
g	ɣ	b	β
n	m	m	ɾ
c	ɟ	n	j
j	ɰ	s	x
w	l	z	ʁ

Ainsi, la phrase *cø ñe* (/cø ñe/) ne se prononce pas \*/cø ñe/, et la phrase *pim búqi coqop* (/pɪɾ buqi ɟɔqɔp/) se ne prononce pas \*/pim buqi cɔqɔp/.

## 2.5 Classes de mots

### 2.5.1 Noms

Les noms en Proto-Ñyqy se réfèrent généralement à des entités définies, comme des objets, des personnes, des concepts ou événements. Contrairement à beaucoup d'autres langues, et du fait de la nature très analytique de la langue, les noms ne supportent aucune caractéristique morphosyntaxique ; ils peuvent cependant s'associer à d'autres éléments du fait de leur nature, notamment grâce à des particules grammaticales.

## 2.5.2 Pronoms et clitiques anaphoriques

### Pronoms personnels

Le Proto-Ñyqy ne dispose que de trois pronoms, un pour chacune des trois personnes :

- Première personne : *qy* (/qy/). Se réfère au locuteur.
- Deuxième personne : *bú* (/bu/). Se réfère à l'interlocuteur.
- Troisième personne : *zø* (/zø/). Se réfère aux personnes extérieures à la conversation.

Ainsi, le tableau des pronoms du Proto-Ñyqy reste très simple :

Table 2.6: Pronoms du Proto-Ñyqy

Personne	Pronom
1	qy
2	bú
3	zø

Afin de distinguer les personnes par nombre, les locuteurs du Proto-Ñyqy usent de nombres cardinaux autour du pronom. Il est possible que chaque unité était utilisée, mais seuls l'utilisation des chiffres *mi* (/mɪ/), *qi* (/qɪ/) et *nø* (/nø/) sont attestés, en plus de *ñy* (/ny/). *Mi* (/mɪ/) indique le singulier, tandis que *qi* (/qɪ/) indique le duel, *nø* (/nø/) le triel et *ñy* (/ny/) le pluriel. Il est également possible que *nø* (/nø/) ait indiqué un paucal pour trois à cinq éléments, et *nø* (/nø/) le pluriel pour six objets ou plus. Il semblerait cependant que leur utilisation n'était pas fréquente et le nombre des personnes était souvent inféré lors de la locution et n'était utilisé qu'en cas d'ambiguïté.

Exemple :

- *møgusqim qy ij* (/møGUSqim qy iʒ/)

møgusq	im	qy	ij
village	DAT	1sg	aller

Je vais au village

- *møgusqim qyqi ij* (/møGUSqim qyhi iʒ/)

møgusq	im	qy	qi	ij
village	DAT	1	DU	aller

Nous deux allons au village

- *møgusqim ñyqy ij* (/møGUSqim nyhy iʒ/)

møgusq	im	ñy	qy	ij
village	DAT	pl	1	aller

Nous (pluriel) allons au village

Ainsi, il est possible d'hypothétiser les marqueurs suivants : Notez bien que l'utilisation de *mi* (/mɪ/), bien

Table 2.7: Marqueurs de nombres pour les pronoms

Nombre	marqueurs
singulier	<i>mi</i> (/mɪ/)
duel	<i>qi</i> (/qɪ/)
triel / paucal	<i>nø</i> (/nø/)
pluriel	<i>ñy</i> (/ny/)

que probable, étant sans doute rare. On ne sait pas également si *nø* (/nø/) marquait uniquement le triel ou s'il faisait office de paucal jusqu'à l'utilisation de *ñy* (/ny/). L'utilisation des nombres n'est également attestée qu'avec les pronoms, et il est improbable selon nos connaissances actuelles qu'ils aient été utilisés de cette façon avec d'autres éléments de phrase.

L'ordre du nombre grammatical suit également l'ordre des nombres cardinaux tel que décrit dans la section Section 2.6.2. Vous pouvez vous y référer pour plus d'informations sur le propos des numéraux en Ñyqy.

Les pronoms du Proto-Ñyqy peuvent être considérés comme des pronoms libres qui peuvent être utilisés aussi bien avec un verbe afin qu'en tant qu'une partie d'une phrase nominale sans être son élément principal.

1. *qi-bú qy qe* (/qibu qy hε/)
  - DU-2 1.SG voir
  - Je les regarde
2. *qyim ñocm qe* (/qyim nɔ̃ʁ hε/)? *ee qy* (/εε qy/)
  - 1.SG-DAT quelqu'un voir ? oui 1.SG
  - Quelqu'un m'a vu ? Oui, moi

Dans le premier exemple ci-dessus,

### Pronoms démonstratifs

Il existe en Proto-Ñyqy quatre niveaux de proximité se reflétant dans les pronoms démonstratifs, l'élément est :

*bæc* (/bɛc/) proche du locuteur

*pu* (/pu/) proche de l'interlocuteur

*yq* (/yq/) éloigné mais visible des interlocuteurs

*jæ* (/jɛ/) éloigné et invisible des interlocuteurs

Dans les quatre phrases suivantes, le locuteur parle d'un chat mais utilise à chaque fois un démonstratif différent, donnant ainsi une indication sur la position de ce dernier quant à lui-même et par rapport à son interlocuteur.

- *cø oz bæc oz* (/cø ɔz bɛʃ ɔy/)

cø	oz	bæc	oz
POSS.1sg	chat	dem.prox1	chat

Ce chat (proche de moi) est mon chat

- *cø oz pu oz* (/cø ɔz pu ɔz/)

cø	oz	pu	oz
POSS.1sg	chat	dem.prox2	chat

Ce chat (proche de toi) est mon chat

- *cø oz yq oz* (/cø ɔz yq ɔz/)

cø	oz	yq	oz
POSS.1sg	chat	dem.prox3	chat

Ce chat (que l'on voit tous les deux) est mon chat

- *cø oz jæ oz* (/cø ɔz jɛ ɔz/)

cø	oz	jæ	oz
POSS.1sg	chat	dem.prox4	chat

Ce chat (dont je te parle mais qui n'est pas là) est mon chat

### Pronom possessifs

Il existe certains pronoms en Proto-Ñyqy qui intègrent un rôle génitif en plus de désigner la personne à laquelle ils correspondent, similairement aux pronoms possessifs que l'on a en Français tels que « mon », « ton », « son », etc... Voici la liste des pronoms du Ñyqy :

Table 2.8: Pronoms possessifs du Proto-Ñyqy

personne	possession inclusive	possession exclusive
1	<i>cø (/cø/)</i>	<i>cu (/cu/)</i>
2	<i>jø (/jø/)</i>	<i>ju (/ju/)</i>
3	<i>bø (/bø/)</i>	<i>bu (/bu/)</i>

Comme on peut le voir, le Proto-Ñyqy distingue entre deux types de possessions : la possession inclusive et la possession exclusive. Le premier indique qu'un élément peut appartenir à la personne qui clame l'élément comme étant sien mais sans exclure le fait que cela puisse également appartenir à une ou plusieurs autres personnes, comme par exemple dans le cas d'un village ou d'une maison. Une possession exclusive, quant à elle, indique que la personne désignée comme propriétaire de l'élément en est le seul propriétaire, sans que l'élément ne soit partagé.

On peut constater que parmi les noms, certains sont de nature à être désignée avec une possession exclusive uniquement, tandis que d'autres ne peuvent être désigné par autre chose qu'une possession inclusive. Dans la première catégorie, on retrouve par exemple tout ce qui touche au corps, à l'esprit et aux émotions, tandis que dans la seconde catégorie on retrouve les maisons ou villages et lieux de vie communs. Il existe tout de même une troisième catégorie dans laquelle on retrouve les noms pouvant tout autant être d'appartenance exclusive à un individu ou d'appartenance inclusive, comme par exemple des outils.

- *mœñ œn cø møgusq (/mœñ œn cø møgusq/)*

<i>mœñ</i>	<i>œn</i>	<i>cø</i>	<i>møgusq</i>
sud	LOC	POSS.1.inc	village

Mon/notre village est au sud

- \* *mœñ œn cu møgusq (/mœñ œn cu møgusq/)*

<i>mœñ</i>	<i>œn</i>	<i>cu</i>	<i>møgusq</i>
sud	LOC	POSS.1.excl	village

Mon village (qui n'appartient qu'à moi) est au sud

Ci-dessus, la seconde phrase est grammaticalement incorrecte, *møgusq (/møgusq/)* est un mot ne pouvant pas recevoir de possessif exclusif car un village est considéré comme étant un bien commun et impossible de n'associer qu'à une seule personne.

- *zuj cø oz (/zuj cø oz/)*

<i>zuj</i>	<i>cø</i>	<i>oz</i>
noir	POSS.1.inc	chat

Mon/notre chat est noir

- *zuj cu oz (/zuj cu oz/)*

<i>zuj</i>	<i>cu</i>	<i>oz</i>
noir	POSS.1.exc	chat

Mon chat est noir

Ces deux phrases sont grammaticalement correctes, la première indique que le chat en question appartient aussi à quelqu'un d'autre que le locuteur ; ce peut être un chat de famille par exemple. Dans la seconde phrase, le locuteur indique qu'il est le seul maître du chat en question et que personne d'autre ne peut être considéré comme étant maître du chat.

- *cu beñ mæjpi* (/CU BËN MÆʒPI/)

cu	beñ	mæjpi
POSS.1.excl	dents	faire.mal

Mes dents me font mal

- \* *cø beñ mæjpi* (/CØ BËN MÆʒPI/)

cø	beñ	mæjpi
POSS.1.inc	dents	faire.mal

Mes/nos dents me/nous font mal.

Enfin, concernant les deux phrases précédentes, seule la première est correcte, les dents d'une personne ne peuvent appartenir qu'à cette même personne et ne peuvent être partagées. Il s'agit d'une possession inhérente du locuteur.

### 2.5.3 Modificateurs

#### Adjectifs descriptifs

Il est tout à fait possible de dire que d'un certain point de vue, les adjectifs n'existent pas dans le Proto-Ñyqy. En effet, les mots utilisés comme tels ont une morphologie en toutes parts identique à celle des noms. Cependant, la différence notable est comment ces noms sont utilisés, soit comme tête d'une phrase verbale, soit adposé à un autre nom, modifiant ce dernier de façon descriptive. Comme on le verra dans le chapitre Section 2.6.2, ces noms descriptifs se placent autour du nom en tête, et certains comme les adjectifs de forme et de matériaux sont obligatoirement suivis par une particule grammaticale (voir Section 2.6.2).

Dans ce document, nous nous référerons à ces noms descriptifs en tant qu'adjectif, mais il est important de garder en tête que la seule différence entre un nom et un adjectif est la façon dont le mot est utilisé, et chaque adjectif a aussi un nom (l'inverse n'est cependant pas vrai). Il serait même plus correct de parler de nom adjectivaux pour distinguer les noms pouvant être utilisés en tant qu'adjectifs avec les noms qui ne peuvent pas l'être.

#### Numéraux

Les locuteurs du Proto-Ñyqy comptaient dans un mélange de base 6 pour les unités et de base 12 pour le reste. Ainsi, les unités seront notées de 0 à 6 dans le script latin, et de 1 à b pour les éléments plus élevés. La méthode de calcul pour passer du système numérique Proto-Ñyqy à la base dix et vice-versa suit le procédé suivant :

Chaque chiffre écrit avec notre alphabet a une position, la première position étant celle qui se situe le plus à droite et représentant les unités. Le premier chiffre venant à sa gauche, représentant les sixaines, est en deuxième position, et ainsi de suite. Ainsi, pour représenter le poids d'une unité selon son positionnement, nous avons ces deux lignes :

- $P_1 = 1$
- $P_n = 12^{n-2} \times 6$

Pour avoir un exemple un peu plus visuel, ce tableau donne un exemple de la position de quelques éléments, leur poids avant calcul et leur poids réel.

position	n	...	5	4	3	2	1
calcul	$P_n = 12^{n-2} \times 6$	...	$12^3 \times 6$	$12^2 \times 6$	$12 \times 6$	$1 \times 6$	1
poids	...	...	10368	864	72	6	1

Voici un tableau plus compréhensif, donnant la correspondance Proto-Ñyqy des nombres exposés. Notez qu'en dehors des unités, le zéro n'a qu'une utilisation d'illustration de l'absence d'une valeur dans cette position. Comme attesté dans les premiers systèmes d'écriture évolués plus tard, les langues de la famille Ñyqy ont une notation non-positionnelle, contrairement à notre système d'écriture.

nombre	nombre (représentation Proto-Ñyqy)	Proto-Ñyqy
0	0	<i>pe</i> (/pɛ/)
1	1	<i>mi</i> (/mi/)
2	2	<i>qi</i> (/qi/)
3	3	<i>nø</i> (/nø/)
4	4	<i>gø</i> (/gø/)
5	5	<i>co</i> (/cɔ/)
6	1-0	<i>miñy</i> (/miny/) ou <i>ñy</i> (/ny/)
7	1-1	<i>ñymi</i> (/nymi/)
8	1-2	<i>ñyqi</i> (/nyhi/)
9	1-3	<i>ñynø</i> (/nynø/)
10	1-4	<i>ñygø</i> (/nygø/)
11	1-5	<i>ñyco</i> (/nyco/)
12	2-0	<i>qiñy</i> (/qimy/)
18	3-0	<i>nøñy</i> (/nøny/)
24	4-0	<i>gøñy</i> (/gømy/)
30	5-0	<i>coñy</i> (/comy/)
36	6-0	<i>peñyñy</i> (/penymy/)
42	7-0	<i>miñyñy</i> (/minymy/)
48	8-0	<i>qiñyñy</i> (/qimyny/)
54	9-0	<i>nøñyñy</i> (/nønymy/)
60	a-0	<i>gøñyñy</i> (/gømyny/)
66	b-0	<i>coñyñy</i> (/comyny/)
72	1-0-0	<i>mimæ</i> (/mirɤ/) ou <i>mæ</i> (/mɤ/)
432	6-0-0	<i>pemæmæ</i> (/perɤmɤ/)
864	1-0-0-0	<i>mise</i> (/mixɛ/) ou <i>se</i> (/sɛ/)
10368	1-0-0-0-0	<i>gec</i> (/gɛɫ/)
124416	1-0-0-0-0-0	<i>cæj</i> (/cɤɫɔ/)
1492992	1-0-0-0-0-0-0	<i>ñuñ</i> (/num/)

Comme vous pouvez le voir, afin d'exprimer des bases plus élevées, l'ordre de grandeur est répété afin d'ajouter cinq au multiplicateur, permettant ainsi une base douze pour ce qui n'est pas des unités.

Voici un exemple ci-dessous de la notation de 14873 en Proto-Ñyqy:

<i>gec</i> (/gɛɫ/)	<i>cose</i> (/cɔsɛ/)	<i>qimæ</i> (/qimɤ/)	<i>geñyñy</i> (/gɛmyny/)	<i>nø</i> (/nø/)
$12^3 \times 6$	$5 \times 12^2 \times 6$	$2 \times 12^1 \times 6$	$(6 + 4) \times 12^0 \times 6$	3
10368	4320	144	60	3

Ainsi, 14875 se traduit par *gec cose qimæ geñyñy nø* (/gɛɫ cɔsɛ qimɤ gɛmyny nø/). Il est à noter toutefois que le terme se coupera en deux, laissant *nø* (/nø/) seul, si le nombre s'applique à un nom. Voir la section Section 2.6.2.

Concernant les nombres ordinaux, ils se créent simplement à partir des nombres cardinaux préfixés par le terme *qujm* (/quɫɤr/), signifiant « position ». Si *qujm* (/quɫɤr/) est directement suivi par un nom commençant par un < m >, alors *qujm* (/quɫɤr/) perd le sien. Ainsi, « 148ème personne » se traduira par *qujm qimæ ñocm gø* (/quɫɤr hiɤɤ mɔcm gø/), et *qujmæ ñygø ñocm* (/quɫɤrɤ mygø mɔcm/) se traduira par « 82ème personne ». Il est cependant à noter que les unités disposent de leurs propres terme. Contrairement au reste des nombres,

Table 2.9: Nombres ordinaux en Proto-Ñyqy

	nombre ordinal	nombre ordinal terminatif
1er	<i>qoji</i> (/qɔɫɔ/)	<i>qomy</i> (/qɔmy/)
2ème	<i>qæqi</i> (/qɤhi/)	<i>qæqy</i> (/qɤhy/)
3ème	<i>qænø</i> (/qɤnø/)	<i>qæny</i> (/qɤny/)
4ème	<i>qomgø</i> (/qɔmɤgø/)	<i>qomgøy</i> (/qɔmɤgøy/)
5ème	<i>qopçø</i> (/qɔpçø/)	<i>qopçøy</i> (/qɔpçøy/)

les chiffres à l'exception de zéro disposent aussi de chiffres ordinaux terminatifs. Un chiffre ordinal terminatif indique que la série ne contient pas plus d'éléments que le nombre indiqué. Cependant, *qomy* (/qɔmy/) a



une signification légèrement différente du reste des nombres ordinaux terminatifs et signifie plutôt « seul », « individuel ».

- *ñocm qœqi qœjmún* (/Nɔ̃ʁ hʁqi hʁjmuj/)

ñocm	qœ	qi	qœj	mún
personne	2	ORD	dormir	PROG

La deuxième personne est en train de dormir.

- *ñocm qœqy qœjmún* (/Nɔ̃ʁ hʁqy hʁjmuj/)

ñocm	qœ	qy	qœj	mún
personne	2	ORD.TERM	dormir-PROG	

La seconde personne est en train de dormir

Tandis que la première phrase indique que la deuxième personne fait quelque chose, elle indique également qu'il y a plus que deux personnes dont il est question, alors que la seconde phrase indique que cette seconde personne est la dernière de la série des personnes dont il est question, et donc qu'il n'y a que deux personnes dont le locuteur parle. Il s'agit de la même différence en Français entre « deuxième » et « second ».

## 2.6 Typologie de l'ordre des constituants

### 2.6.1 Ordre des constituants dans les clauses principales

Le Proto-Ñyqy est une langue particulière quant il s'agit de l'ordre de ses éléments principaux dans ses phrases et clauses principales. Tout d'abord, il est bon de noter que le Proto-Ñyqy est une langue qui est à 100% ergative. Ainsi, cette langue considère les expérienceurs de verbes intransitifs et les patients de verbes transitifs comme objets, tandis que les agents de verbes transitifs sont considérés comme sujets. En connaissant cela, on peut donc dire que l'ordre typique d'une clause principale Proto-Ñyqy est donc OSV (Absolutif-Ergatif-Verbe).

Il s'agit d'un ordre de constituants qui est très rare dans les langues naturelles, ce qui explique pourquoi chacune des langues descendant du Proto-Ñyqy ne suivent pas cet ordre. La majorité a évolué en SOV, et une minorité des autres langues a quant à elle évolué en OVS. Il est également intéressant de marquer qu'au même moment, chacune a évolué de manière à ce que sa syntaxe soit définie par des règles suivant le couple Nominatif-Accusatif.

On peut mieux visualiser cette ordre via l'arbre syntaxique Figure 2.3. L'ordre des constituants des phrases nominales NP est défini dans la section Section 2.6.2 tandis que l'ordre des phrases verbales VP' peut être consulté dans la section Section 2.6.2.

Il est à noter que le groupe nominal ergatif est considéré comme étant optionnel. Ainsi, si seul un groupe nominatif précède le verbe, il sera généralement absolutif.

- *qy qunoqøop* (/qy hʁjɔ̃høɔχ/)

qy	qun	oqø	op
1sg(ABS)	boire	OPT	PST

Je souhaitais boire

- *pim búqi coq* (/pɪʁ buqi ʁɔq/)

pim	bú-qi	coq
pomme(ABS)	2sg-DU(ERG)	manger

Je mange une pomme

- *wœseqim músq qy ezpop* (/wœseqim rusq hʁ ɛʁpɔχ/)

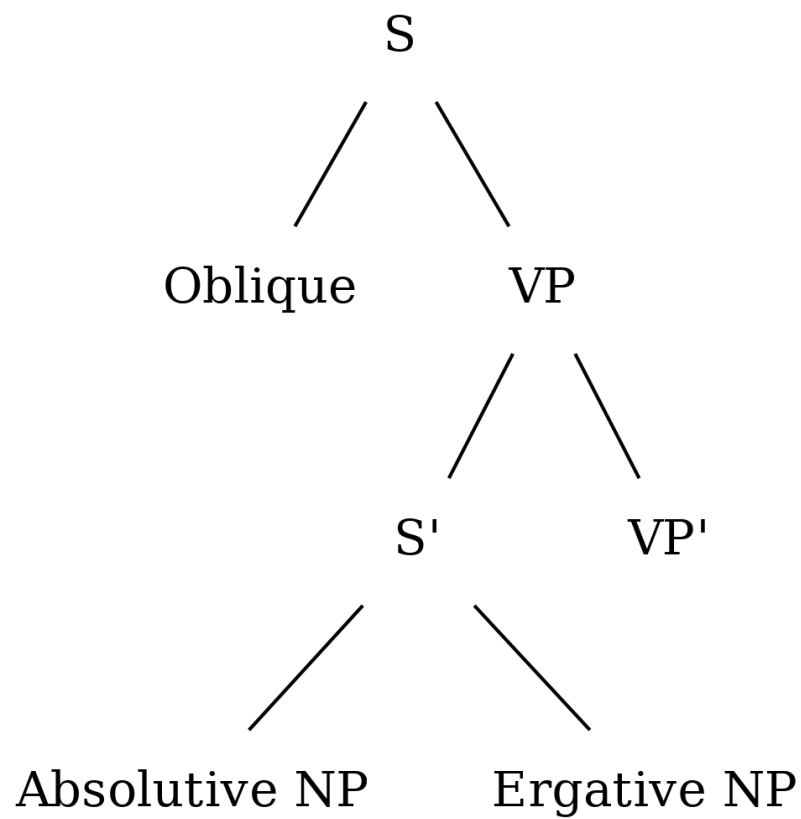


Figure 2.3: Arbre syntaxique des clauses nominales du Proto-Ñyqy

wøseq im músq qu ezp-op  
voisin DAT maison(ABS) 1sg(ERG) créer-PST

J'ai construit une maison pour le voisin.

Cet absence occasionnelle de l'élément ergatif indique également que le Proto-Ñyqy était également une langue à pivot syntaxique nominal plutôt qu'ergatif. Il s'agit de l'un des rares éléments nominatifs de la langue, marquant sans doute le début de la transition des langues de la famille du Ñyqy à un ordre nominal-accusatif de leurs constituants depuis l'ordre ergatif-absolutif qui existait en Proto-Ñyqy.

### 2.6.2 Ordre des constituants dans les clauses nominales

Dans un groupe nominal, on retrouve en son centre le nom défini par plusieurs éléments pouvant le caractériser, tels que des adjectifs, des phrases relatives, des démonstratifs, des numéraux, des possessifs ou des éléments génitifs. En résumé, l'ordre des éléments est le suivant :

Gen-Adj-Dem-Num<sub>12</sub>-Poss-N-Num<sub>6</sub>-Adj-Rel

Afin de mieux visualiser l'arbre syntaxique des groupes nominaux en Proto-Ñyqy, on peut se référer à la figure Figure 2.4. On peut constater que le Proto-Ñyqy est une langue qui est donc fortement ascendante (*head-final*), la majorité des constituants d'une clause nominale venant après le nom.

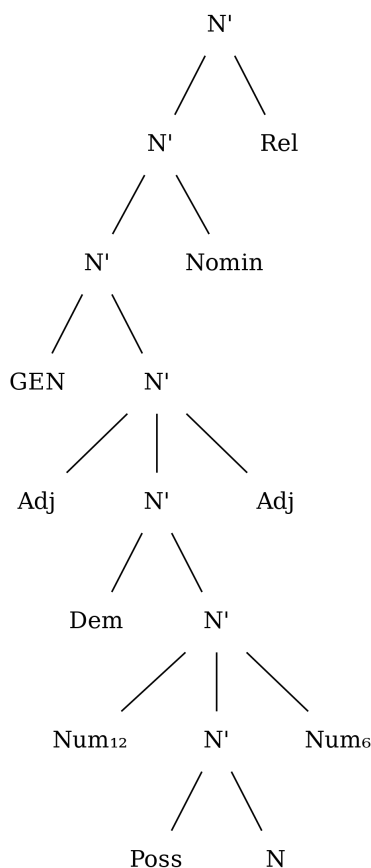


Figure 2.4: Arbre syntaxique des clauses nominales du Proto-Ñyqy

#### Possessifs

Concernant les possessifs, ceux-ci se situent directement avant le nom afin de marquer la possession de l'élément par une personne ou une autre entité. Cela dépend du possessif employé. Par exemple « mon chat » se traduit par *cø oz* (/cø ɔz/).

cø	oz
POSS.1sg	chat

### Numéraux

Pour ce qui est des numéraux, la règle générale est que les unités suivent le nom, tandis que les sixaines le précèdent. Par exemple, « mes vingt chats » se traduit par *nøñy cø oz qi* (/nøny tø ɔy hi/).

nøñy	cø	oz	qi
3 × 6	POSS.1sg	chat	2

La position des unités impliquent donc que l'article indéfini *i* (/i/) suit immédiatement le nom. Par exemple, « un chat » se traduit par *oz i* (/ɔz i/).

oz	i
chat	art.indef

### Démonstratifs

Concernant le démonstratif, ceux-ci se situe précédant les sixaines en Proto-Ñyqy, et donc précédant le nom. Ainsi, si l'on souhaite traduire « ces vingt chats à moi » (le génitif relative est ici pour contrecarrer l'impossibilité en français d'utiliser un démonstratif et un possessif en même temps), on a donc *bæc nøñy cø oz qi* (/bɛc nøny tø ɔy hi/).

bæc	nøñy	cø	oz	qi
DEM.prox	3 × 6	POSS.1sg	chat	2

La position du démonstratif dans la clause nominale implique également une position identique pour un article défini en Proto-Ñyqy. Ainsi, si l'on souhaite traduire « les vingt chats à moi » (à nouveau, le génitif est utilisé ici dû aux limitations du Français), on obtient *bæc nøñy cø oz qi* (/bɛc jømy cø ɔz qi/).

bæc	nøñy	cø	oz	qi
art.def	3 × 6	POSS.1sg	chat	2

### Adjectifs

Concernant les adjectifs, ceux-ci se divisent en plusieurs classes :

- Adjectifs d'opinion
- Adjectifs de taille
- Adjectifs de quantité
- Adjectifs d'âge
- Adjectifs d'origine
- Adjectifs d'objectif
- Adjectifs de matériaux
- Adjectifs de forme
- Adjectifs de couleur

En Proto-Ñyqy, ils apparaissent dans l'ordre ci-dessus et sont classés par objectivité, et tous viennent après le nom à l'exception des adjectifs d'opinion. Ainsi, les adjectifs les plus subjectifs arrivent en premier, et les adjectifs les plus objectifs arrivent en dernier. Seuls les adjectifs d'opinion se placent avant le nom, les autres arriveront après. Il est cependant possible pour le locuteur de placer n'importe quel adjectif en position pré-nominale s'il souhaite indiquer qu'il s'agit d'un jugement de valeur selon lui, voire exagérer l'adjectif.

Exemple :

- « ce chat est grand »

bœ	oz	goñ
art.def	chat	grand

- « je trouve que ce chat est (très) grand »

bœ	goñ	oz
art.def	grand	chat

Dans la phrase *bœoz goñ* (/bœɔz ɡoñ/), le locuteur indique que le chat est grand et la phrase peut se traduire par « ce chat est grand ». En revanche, dans la seconde phrase, *bœgoñ oz* (/bœɡoñ ɔz/), le locuteur indique que l'indication de la taille du chat est subjective, ce qui peut indiquer soit une opinion personnelle pouvant traduire la phrase par « je trouve que ce chat est grand », ou bien il peut s'agir d'une exagération de sa part et la phrase peut alors se traduire par « le chat est très grand », tout en dénotant une opinion de la part du locuteur.

Il est à noter que :

- les adjectifs de forme et de matériaux ne peuvent se faire que via l'utilisation d'un génitif de type « NOM GEN » (par exemple « carré GEN table » pour dire « table carrée »)
- les adjectifs d'origine ne se forment qu'avec une particule locative
- les adjectifs d'objectif ne se forment qu'avec une particule instrumentative.

Ainsi, si l'on souhaite traduire « un gros vieux chat noir et beau », on obtient *syg oz goñ noc zuj* (/syɡ ɔz ɡoñ ɔz ɡoñ jɔt ʔuʒ/).

syg	oz	i	goñ	noc	zuj
beau	chat	art.indef	gros	vieux	noir

### Génitif

Ensuite vient le génitif qui se situe avant les adjectifs d'opinion. On y trouvera donc exclusivement la particule grammaticale *pom* (/pɔm/) qui sert à marquer le génitif, précédée par une clause nominale qui définira la clause nominale actuelle. Par exemple, « le chat de mon voisin » peut se traduire par *cø wœseq pom bœ oz* (/cø wœseq ɔz ɡoñ ɔz/).

cø	wœseq	pom	bœ	oz
POSS.1sg	voisin	GEN	art.def	chat

### Clauses relatives

Enfin, les clauses relatives arrivent à la fin des clauses nominales. Ainsi, si l'on souhaite dire « mon chat qui mange est beau », on obtient la traduction *cø oz coq syg* (/cø ɔz cøh xyʒ/).

cø	oz	coq	syg
POSS.1sg	chat	manger	beau

### 2.6.3 Ordre des constituants dans les clauses verbales

Le Proto-Ñyqy étant une langue dont l'ordre des constituants de ses clauses principales est Objet-Sujet-Verbe, il n'est pas surprenant de savoir que les auxiliaires de ses verbes sont suffixés à ces derniers. Ainsi, le verbe *coqop* (/cøhɔq/) est constitué de la racine *coq* (/cøh/), signifiant « manger », et de l'auxiliaire *op* (/ɔp/) marquant le passé. Dans les clauses principales, les auxiliaires Proto-Ñyqy suivent ainsi l'ordre suivant :

Adverbe-Verbe-Mode-Aspect-Temps-Adverbe-Négation-Question

Afin de mieux visualiser cet ordre, on peut se référer à l'arbre syntaxique Figure 2.5.

Similairement aux clauses nominales, les adverbes sont organisés avec les adverbes entièrement subjectifs avant le verbe, et après viennent les adverbes classés par subjectivité. Voir la section Section 2.6.2.

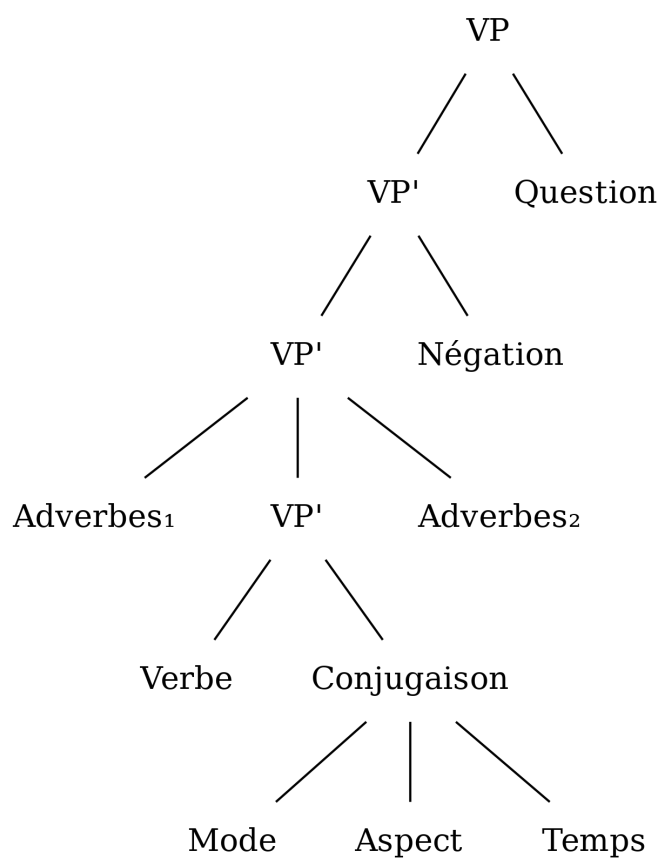


Figure 2.5: Arbre syntaxique des clauses verbales du Proto-Nyqy

## 2.7 Structure d'un groupe nominal

### 2.7.1 Mots composés

Le Proto-Ñyqy est une langue faisant beaucoup usage de mots composés, avec des racines pouvant être aussi bien des noms que des verbes. On trouve par exemple *cisi* (/ciɪsɪ/) ou « fleur », composé des termes *ci* (/ci/) pour « arbre » et *si* (/sɪ/) pour désigner quelque chose de petit. Il peut être quelques fois difficile au novice en Proto-Ñyqy de distinguer entre un nom portant des adjectifs ou un nom composé, mais parfois certains mots composés peuvent avoir une étymologie un peu moins intuitive. Par exemple, le terme *søc* (/søc/) est composé à la base des termes *sy* (/sy/) et *øc* (/øc/). On a ici une perte de la première voyelle *y* et le *ø* est conservé. Le terme *ømpø* (/ømɣø/) est également un mot composé, venant de *ømøz* (/ømøɣ/) et *øpøq* (/øpøq/). Les règles concernant comment les mots composés sont formés exactement sont encore inconnues.

Les mots composés en Proto-Ñyqy sont relativement fréquents : on estime qu'environ un quart du vocabulaire de cette langue au moins en est composé.

### 2.7.2 Nombre

Le nombre n'est exprimé que rarement en Proto-Ñyqy, n'étant pas encodé grammaticalement dans la phrase. Il n'est généralement exprimé que lorsque le locuteur souhaite rendre explicite cette information auprès de ses interlocuteurs. La distinction habituelle entre singulier et pluriel est également absente du Proto-Ñyqy ; ainsi si le locuteur souhaite exprimer un nombre, ce nombre doit être explicite comme « un », « trois », « dix »,... ou bien il devra utiliser un qualificateur numérique vague comme « beaucoup » ou « peu ». Par exemple :

- *pim qy coq* (/pɪr hɪ cəh/)
 

Je mange une pomme / nous mangeons une pomme
- *pim qymi coq* (/pɪr hɪrɪ tɔq/)
 

Je mange une pomme
- *pim qyco coq* (/pɪr hɪcɔ tɔq/)
 

Nous mangeons une pomme
- *pim qy qoje coq* (/pɪr hɪ qɔʒɛ cəh/)
 

Nous (peu) mangeons une pomme
- *pim qy møg coq* (/pɪr hɪ røʃ cəh/)
 

Nous (nombreux) mangeons une pomme

Entre le troisième et le quatrième exemples, on peut voir l'origine des nombres paucaux et pluriels des langues descendant du Proto-Ñyqy. On estime que la différence d'utilisation entre *qoje* (/qɔʒɛ/) et *møg* (/møɣ/) se situe aux alentours des cinq à huit éléments désignés par le marqueur numérique.

### 2.7.3 Articles et démonstratifs

En Proto-Ñyqy, un seul article indéfini existe : *i* (/ɪ/). Il s'agit d'un terme dérivé du chiffre « un » *mi* (/mɪ/). Il est employé pour désigner un élément quelconque unique ou collectif, et tout comme le chiffre *mi* (/mɪ/), il est placé après le groupe nominal qu'il qualifie.

- *ci i* (/ci ɪ/)

ci	i
arbre	art.indef

un arbre

- *møci i* (/møci ɪ/)

møci	i
forêt	art.indef

un ensemble d'arbres, une forêt

Cet article n'est pas obligatoire et est souvent implicite dans la conversation. Son utilisation principale est la désambiguïation, si jamais un élément précis est le thème d'une conversation et que le locuteur souhaite indiquer qu'il mentionne un élément plus général, ou bien si le locuteur veut indiquer qu'il n'y a qu'un élément mentionné et non plusieurs dans un contexte où le nombre précis n'importe pas. Il est alors utilisé en opposition au pluriel (où le terme *møg* (/møG/) sera utilisé à la place), alors que *mi* (/mɪ/) sera utilisé dans un contexte où des nombres seront utilisés plutôt que le pluriel.

- *ñy ci gé* (/Ny ɬi G/) ? *wøqo ci mi* (/wøhɔ ci mɪ/)

<i>ñy</i>	<i>ci</i>	<i>gé</i>
six	arbre	quatre

Il y a dix arbres ?

<i>wøeqø</i>	<i>ci</i>	<i>mi</i>
non	arbre	un

Non, il n'y en a qu'un seul

- *møg ci* (/møG ɬi/) ? *wøeqø ci i* (/wɤhɤ ci ɪ/)

<i>møg</i>	<i>ci</i>
beaucoup	arbre

Il y a plusieurs arbres ?

<i>wøeqø</i>	<i>ci</i>	<i>i</i>
non	arbre	art.indef

Non, il n'y en a qu'un seul

- *møg ci* (/møG ɬi/) ? \**wøeqø i* (/wɤhɤ ɪ/)

<i>møg</i>	<i>ci</i>
plusieurs	arbre

<i>wøeqø</i>	<i>i</i>
non	art.indef

*i* (/ɪ/) ne peut être utilisé seul dans une phrase, il s'agit donc d'un morphème lié.

L'article définit *bø* (/bɤ/) quant à lui se positionne avant le groupe nominal qu'il définit. Il est également insensible au nombre du groupe nominal et peut être utilisé aussi bien pour du singulier que du pluriel.

- *bø ci* (/bɤ ci/)

<i>bø</i>	<i>ci</i>
art.dem	arbre

L'arbre / C'est l'arbre

- *bø nøñy ci* (/bɤ jømy ci/)

<i>bø</i>	<i>nøñy</i>	<i>ci</i>
art.dem	dix-huit	arbre

Les dix-huit arbres / Ce sont les dix-huit arbres

- *cø eco ñocm coqop* (/cø ɛɔ nɔɪɪ ɬɔqɔp/) ? *ee bø* (/ɛɛ bɤ/)



cø	eco	ñocm	coq-op
POSS.1sg	grain	quelqu'un	mange-PST

Est-ce que quelqu'un a mangé mon grain ?

ee	bœ
oui	art.def

Oui, lui.

L'article défini *bœ* (/bœ/) est dérivé de l'article démonstratif de proximité *bœc* (/bœc/). Il se positionne également avant le groupe nominal qu'il détermine, voir Section 2.5.2. On peut remarquer avec le troisième exemple que *bœ* (/bœ/) peut être utilisé comme un mot indépendant pouvant désigner quelque chose et le remplaçant dans la phrase, ici signifiant « lui / elle / cette personne / ... ». Cela implique cependant que l'élément désigné n'est pas étranger à la conversation ; dans le cas contraire un article démonstratif aurait été utilisé, tel que *bœc* (/bœc/).



# Chapter 3

## Systeme fonctionnel

### 3.1 Relations grammaticales

Il existe de façon universelle deux types de verbes : les verbes intransitifs, et les verbes transitifs. Ces premiers ne prennent qu'un seul argument obligatoire, un expérienceur –noté « S »–, alors que les verbes transitifs prennent deux arguments obligatoires : l'agent –noté A– effectuant souvent l'action, et le patient –noté P– étant souvent l'objet affecté par l'action. Par exemple :

- Je dors.  
Verbe intransitif, « je » est expérienceur S.
- Je mange une pomme.  
Verbe transitif, « je » est agent A, et « pomme » est patient P.

Dans la majorité des langues du monde, et dans la quasi totalité des langues européennes (le Basque étant la seule exception), l'expérienceur et l'agent sont traités quasiment tout le temps à l'identique, formant le cas grammatical (souvent non marqué) s'opposant au cas accusatif marquant le patient, traité différemment.

À la différence des langues européennes, le Proto-Ñyqy est une langue dite « ergative » ; cela signifie que ses différents groupes nominaux ont une relation grammaticale envers leurs verbes basée sur l'association des expérienceurs et des patients, avec l'agent traité différemment. Ce premier regroupement S et P est alors appelé « cas absolutif » alors que le second est le « cas ergatif ».

Ainsi, comme nous le verrons dans le chapitre sur la syntaxe, l'élément absolutif restera en permanence en contact direct avec le verbe, tandis que l'élément ergatif les précédera, et pourra même être séparé du couple absolutif-verbe par des éléments datifs. Exemple :

- *qy qœj (/qy hɣj/)*

qy	qœj
1sg(ABS)	dormir

Je dors

- *pim qy coq (/pɪR hy cœh/)*

pim	qy	coq
pomme(ABS)	1sg(ERG)	manger

Je mange une pomme.

En revanche, le Proto-Ñyqy utilise un pivot nominatif entre ses différentes clauses. Cela signifie que l'élément persistant entre les phrases lorsqu'il subit une élision est l'élément correspondant au cas nominatif, soit l'argument S ou A du verbe. Exemple :

- *pim qy coq næcpi qœj (/pɪR hy cœh jɣɣɪ hɣj/)*

pim	qy	coq	nœcpi	qœj
pomme(ABS)	1sg(ERG)	manger	ensuite	dormir

Je mange une pomme, puis (je) dors.

## 3.2 Constructions liées à la voix et à la valence

### 3.2.1 Augmentation de valence

#### Causatif

Le Proto-Ñyqy est une langue disposant de trois méthodes permettant d'exprimer le causatif, ce dernier permettant d'identifier la cause d'une action, d'un événement ou d'un état. La première de ces méthodes est lexicale : certains verbes sont inhéremment causatifs, tel que le verbe *bin* (/bij/) « salir », c'est à dire « causer la saleté, devenir sale ». Ce genre de verbe causatifs est reconnaissable car à quelques exceptions près, ils sont tous intransitifs dans leur signification de base et lorsqu'ils sont utilisés en tant que verbes transitifs, l'agent provoquant l'événement est passé en tant qu'argument ergatif, tandis que le patient dont l'état se retrouve changé est passé en tant qu'argument datif ; les arguments absolutifs ne sont pas autorisés. Exemples :

- *qy gæop* (/qy ɣɔɔχ/)

qy	gæ	op
1	boire	PST

J'ai bu.

- *qyim yc gæop* (/qyim yc ɣɔɔχ/)

qy	im	yc	gæ	op
1	DAT	eau.douce	boire	PST

J'ai bu de l'eau / L'eau m'a hydraté

Notez cependant que tous les verbes prenant un argument datif au lieu d'un argument absolutif n'est pas une garantie qu'il s'agisse d'un verbe causatif.

Les verbes causatifs ne sont pas un procédé productif, le nombre de verbes lexicalement causatifs étant limité. Ainsi, le Proto-Ñyqy dispose de deux autres moyens analytiques d'exprimer le causatifs. La première structure analytique est réservée lorsque l'élément causatif de la clause est considérée par le locuteur comme étant un être conscient et intelligent disposant d'une agence volontaire dans la clause exprimée. Une traduction littérale de cette structure est *X-GEN main-ABL Y* avec *X* l'agent causal de la clause et *Y* la clause résultant de l'agence de *X*.

- *øpøqpom yzmæsæ coqø qy coqop* (/øpøqpøɾ yzɾɾɾɾ cøħø qy ɫøqøp/)

øpøq	pom	yzm	æsæ	coqø	qy	coq-op
père	GEN	main	ABL	fruit	1	manger-PST

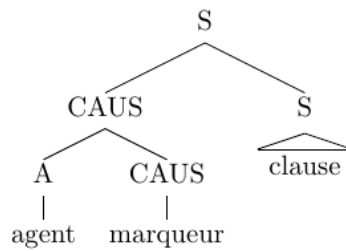
Mon père m'a fait manger un fruit.

- *ñopom yzmæsæ qy niisø* (/ñøpøɾ yzɾɾɾɾ qy niisø/)

ñø	pom	yzm	æsæ	qy	niisø
quelqu'un	GEN	main	ABL	1	effrayé

Quelqu'un m'a fait peur (volontairement).

Une seconde forme de causatif plus générale existe également ; celle-ci sera utilisée généralement par défaut pour le locuteur dans le cas où un être jugé conscient et intelligent n'a pas causé volontairement la clause décrite, ou si l'action a été causée par un être jugé agissant dans ce cas suivant son instinct (tel un animal sauvage, potentiellement les nourissons également) ou bien les éléments n'ayant pas de volition en soit comme des facteurs naturels. La structure syntaxique sera la suivante :



La particule *ñep* (/nɛp/) marquant le causatif marque ainsi l'agent causal et non le verbe ; on peut retrouver des traces de cette particule dans certaines langues descendant du Proto-Ñyqy où la particule a évolué afin de marquer l'agent d'une clause. Il est intéressant de noter que cette particule *ñip* (/nɪp/) provient sans doute de la même racine que le verbe *meñep* (/mɛnɛp/) signifiant « donner ».

- *ñoñep qy niisø* (/nɔmɛχ hy jɪsø/)

ño	ñep	qy	niisø
quelqu'un	CAUS	1	effrayé

Quelqu'un m'a fait peur (sans le vouloir).

- *bœ ozñep jyizgúm qy gezop* (/bɣ ɔɣmɛχ ʒyɪɣʃur hy ɣɛzɔχ/)

bœ	oz	ñep	jyizgúm	qy	gez	op
art.def	chat	CAUS	serpent.venimeux	1	combattre	PST

Le chat m'a fait me battre avec un serpent venimeux.

### 3.3 Nominalisation

#### 3.3.1 Nominalisation d'action

Il est possible en Proto-Ñyqy de nominaliser des clauses et phrases, permettant au locuteur de les utiliser comme clauses nominales dans une phrase. Ce procédé est réalisé avec l'ajout du terme *zuúco* (/zɔucɔ/), signifiant « manière » ou « manière de faire », après le verbe terminant la phrase ou la clause nominalisée.

•

Il est également possible de nominaliser un verbe seul afin de signifier l'événement associé au verbe ou son action en soit.

### 3.4 Temps, aspect, mode

#### 3.4.1 Temps

Il n'existe que deux temps en Proto-Ñyqy : **le passé** et **le non-passé**. Un événement dans le temps est généralement considéré comme étant passé s'il s'est produit au moins un jour avant le temps d'élocution. Cependant, pour préciser si un événement s'est produit il y a moins d'un jour, les locuteurs useront d'indices temporels, comme par exemple « il y a deux heures » ou « tout à l'heure ».

À contrario, le non-passé inclut ce que à quoi on se réfère généralement comme étant le passé proche (il y a donc moins d'un jour), le présent et le futur. Ainsi, si un événement est à venir ou est en train de se produire, on s'y référera au non-passé. Par exemple, la phrase *bœmygú pimi coq* (/bɣɣyɣu χɪmɪ cɔh/) peut tout aussi bien signifier « le singe mange une pomme » que « le singe vient de manger une pomme » ou « le singe mangera une pomme ». Pour donner plus de précision temporelle, des indices pourront être donnés par le locuteur.

Le temps en Proto-Ñyqy est donné par un marqueur *op* (/ɔp/) venant après le verbe lorsque celui-ci est au passé. Autrement, les verbes sont par défaut dans le temps non-passé, pouvant ainsi se référer au temps présent ou au futur. Il est à noter que le marqueur *op* (/ɔp/) provient très certainement de la même racine que le terme *opy* (/ɔpy/) signifiant « hier », notant ainsi une grammaticalisation de ce terme afin de dénoter le temps des verbes.

Exemples :

Table 3.1: Marqueurs du temps en Proto-Ñyqy

Temps	Marqueur
Passé	-op
Non-passé	∅

- *qy uñ (/qy um/)*

qy uñ  
1sg marcher

Je marche

- *nejqæim qy uñ (/neʒhɣɪR hy uN/)*

nejqæ im qy uñ  
lendemain DAT 1sg marcher

Demain je marcherai

- *qy uñop (/qy umɔχ/)*

qy uñ op  
1sg marcher PST

Je marchais

### 3.4.2 Aspects

Le Proto-Ñyqy ne dispose que de trois aspects : l'imparfait, le parfait et le continu.

Table 3.2: Liste des marqueurs d'aspects en Proto-Ñyqy

Aspect	Marqueur
imparfaitif	∅
perfectif	<i>uc (/uc/)</i>
continu	<i>mún (/muj/)</i>

#### Perfectif

Le parfait, marqué par le marqueur *uc (/uc/)*, permet d'indiquer un événement est considéré lors de la locution comme étant un objet manipulable, s'insérant dans une frame temporelle plus large (pouvant être indiquée par de l'imparfait).

Exemples :

- *qy uñmúnop ñyim bæmygú zúmuucop (/qy umrunɔχ myɪR bɣɣyʒu ɣumɔucɔp/)*

1sg marcher-PROG-PST 1sg-DAT art.def singe voir-PFT-PST

Alors que je marchais, le singe me regarda.

Il est très probable que le marqueur du perfectif *oc (/ɔc/)* ait la même racine que le verbe *ocɛj (/ɔcɛʒ/)* signifiant « finir ». Ainsi, il est possible que le marqueur *oc (/ɔc/)* marquait plutôt un terminatif qu'un perfectif, cependant l'utilisation par la suite de ce marqueur comme marqueur du perfectif par les langues descendant du Proto-Ñyqy laissent plutôt à penser qu'il s'agissait effectivement de perfectif.

#### Imparfaitif

L'imparfaitif est l'aspect employé par défaut dans le Proto-Ñyqy, n'étant pas marqué. Il dénote généralement des événements comme ayant un début, une durée et une fin. Cela peut être utilisé par exemple pour mettre en place une frame temporelle dans laquelle se déroulera le temps de locution du locuteur.

### Continu

Le continu en Proto-Ñyqy se marque sur le verbe avec *mún* (/muj/). Il indique un événement ayant une certaine durée dans le temps. Lorsqu'il est utilisé dans passé, le continu dénote un habituel s'il n'est pas mis en opposition à un autre événement, ou si le temps de locution est lui-même au passé. En revanche, s'il est utilisé au non-passé (présent et futur), cela dénotera toujours un événement en cours de déroulement ou devant se dérouler dans le futur pendant un certain temps. Exemple :

- *qy coqmúnop bo bæoz ysop* (/qy ʔqmuɲɔp bɔ bɔɔz ysɔx/)

qy	coq-mún-op	bo	bæ	oz	ys-op
1	manger-CONT-PST	et	art.def	chat	venir-PST

Pendant que je mangeais, le chat est venu.

- *qy coqmún* (/qy ʔqmuɲ/)

qy	coq-mún
1	manger-CONT

Je suis en train de manger.

- *nejqæim qy coqmún* (/nejɬɬɪɪɪ hɪ cɔɦɪɪɪ/)

nejqæ-im	qy	coq-mún
lendemain-DAT	1	manger-CONT

Demain, je serai en train de manger.

Il est à noter que la particule *mún* (/muj/) vient de la même racine que le verbe *múønuç* (/muøjuʔ/) signifiant « rester », « immobiliser ».

### Quotatif

Le quotatif du Proto-Ñyqy est une structure syntaxique faisant usage de la nominalisation de phrases et de clauses verbales encadrées par des périphrases. La traduction littérale d'une citation peut se résumer à « de la bouche de X, Y a été dit » où X représente la personne citée et Y sa citation. Exemple :

- *zøpommyæœæ zøpomzymæœæ bæ oz coqop zuúco zø meqmop* (/zøxɔmɪɪɪɪɪ ɣøpɔɪɪɪɪɪɪɪ ɪɪɪ ɔz cɔɦɔx zuuco zø reɦɪɪɪɪɪ/)

zø-pom-my-æœæ	zø-pom-ym-æœæ	bæ	oz	coq-op	zuúco	zø	meqm-op
3-GEN-bouche-ABL	3-GEN-main-ABL	art.def	chat	manger-PST	QUOT	3	dire-PST

Il m'a dit qu'il a nourrit le chat

### 3.4.3 Modes

Le mode dans le Proto-Ñyqy est marqué séparément du temps et de l'aspect de par ses auxiliaires dédiés *oqø* (/ɔqø/) et *ug* (/uɣ/).

Table 3.3: Liste des marqueurs de mode en Proto-Ñyqy

Mode	Marqueur
Indicatif	∅
Subjonctif	<i>ug</i> (/uɣ/)
Optatif	<i>oqø</i> (/ɔqø/)

Le premier est un mode optatif, permettant d'exprimer un souhait, un désir de la part de locuteur. Il est en revanche impossible pour les locuteurs du Proto-Ñyqy d'exprimer le souhait d'une autre personne via l'optatif,

et une structure syntaxique devra être utilisée afin de pouvoir exprimer cette idée. L'optatif est ainsi considéré comme étant un moyen d'exprimer quelque chose qui est personnel au locuteur. Il est également impossible d'exprimer un souhait passé avec l'optatif, ce dernier ne peut être utilisé qu'avec des souhaits qui sont réels au moment de locution. Comme pour exprimer le souhait d'autrui, exprimer un souhait passé doit se faire via une structure syntaxique différente de l'utilisation de l'optatif.

Le marqueur *ug* (/UG/) sert quant à lui à exprimer le subjonctif, soit des événements, actions ou états irréels. Ainsi, il est principalement utilisé dans les clauses principales comme un marqueur d'évidentialité faible (ouï-dires) tandis que l'indicatif (marqué par l'absence d'auxiliaire modal) permet d'affirmer une vérité dont le locuteur est sûr. Le subjonctif permet également d'exprimer des situations hypothétiques, ou bien même des situations imaginées, y incluant les rêves. Les contes considérés comme imaginaires sont ainsi récités au subjonctif de façon quasi exclusive.

Enfin, comme dit ci-dessus l'indicatif permet d'exprimer des faits qui sont considérés comme étant véridiques par leur locuteur. Ainsi, pour décrire un événement réel dont on ne doute pas ou peu de sa véracité, on utilisera l'indicatif.



# Chapter 4

## Dictionnaire

### 4.1 B

2

#### ***beñ*** (/bɛN/)

1. (n) dents
2. (vt) mordre, croquer
3. (vi) ruminer

#### ***beñgez*** (/bɛNʒɛʒ/)

Voir *beñ* et *gez*

1. (n) morsure
2. (vi) mordre
3. (vt) attaquer (animal)

#### ***bijøñ*** (/bɨʝøM/)

Voir *bomij* et *wøñ*

1. (n) nuit (période)

#### ***bin*** (/bɨʝ/)

1. (n) quelque chose de mauvais, sale
2. (n) méchanceté, malice, trait de caractère négatif
3. (n) saleté
4. (vt) salir

#### ***bo*** (/bɔ/)

1. (adv) et. Associe deux phrases nominales entre elles.

#### ***bø*** (/bø/)

1. (pron) son, sa, ses, pronom possessif inclusif de la troisième personne

#### ***bøwom*** (/bøwɔM/)

Voir *bøwoñ* et *im*

1. (n) toilettes

#### ***bøwoñ*** (/bøwɔM/)

Voir *bø* et *woñ*

1. (n) quelque chose de puant, de pourris
2. (n) puanteur, pourriture
3. (vi) puer, pourrir
4. (vi) se décomposer
5. (vt) corrompre

**bæ (/bʁ/)**Voir *bæc*

1. (art.def) le, la, les, article défini

**bæc (/bʁc/)**

1. (pron.dem) ceci, ça, démonstratif de proximité avec le locuteur

**bæmij (/bʁmij/)**

1. (n) Lune, *mijoñ* (/mijom/) ou *misij* (/mijiz/)

**bæpøñ (/bʁpøñ/)**Voir *bæpo* et *wøñ*

1. (n) journée (période)

**bæpo (/bʁpɔ/)**Voir *bæ* et *po*

1. (n) le Soleil, *Avi*
2. (vi) briller intensément
3. (n) de nature divine
4. (n) apparition divine

**bu (/bu/)**

1. (pron) mon, ma, mes, pronom possessif exclusif de la troisième personne

**bú (/bu/)**

1. (pron) deuxième personne

**4.2 C**

2

**ci (/ci/)**

1. (n) arbre

**cisi (/cisi/)**Voir *ci*, *si*

1. (n) fleur

**cim (/cim/)**Voir *ci*

1. (n) bois

**co (/cɔ/)**

1. (nbr) cinq

**coge (/cɔʒɛ/)**

1. (gp.SUBJ) marqueur pour verbes du subjonctif non-accomplis

**cope (/cɔpɛ/)**

1. (gp.JUS) marqueur pour verbes du jussif, marquant un souhait de la part du locuteur.

**coq (/cɔh/)**

1. (n) nourriture
2. (vt) manger
3. (vi) se nourrir

**coqø (/cɔhø/)**

Voir *coq* et *qø*

1. (n) fruit, nourriture poussant dans les arbres, en hauteur
2. (n) mangue

**cosi (/cɔsi/)**

Voir *coq* et *si*

1. (n) légume, nourriture poussant au niveau du sol ou dans le sol
2. (n) melon
3. (n) racines comestibles

**cosu (/cɔsu/)**

1. (n) entièreté
2. (adv) tout, entièrement

**cø (/cø/)**

1. (pron) mon, ma, mes, possesseur inclusif de la première personne

**cæj (/cɔʒ/)**

1. (nbr) marqueur de 100000<sub>6</sub>. Voir [Numéraux](#).

**cæs (/cɔs/)**

1. (n) oreille
2. (n) ouïe
3. (vi) entendre
4. (vt) écouter. L'élément écouté est marqué par le datif.

**cæq (/cɔh/)**

1. (vt) couper
2. (vt) trancher
3. (vi) prendre parti

**cu (/cu/)**

1. (pron) mon, ma, mes, pronom possessif exclusif de la première personne

**cuwøñ (/cɔløn/)**

Voir *cosu* et *wøñ*

1. (adv) tout le temps

**cúqø (/cuhø/)**

1. (n) fourmi
2. (n) insecte ou tout être y ressemblant, comme des mille-pattes.

### 4.3 E

2

#### *eco* (/ɛcɔ/)

1. (n) grain commestible, riz, blé
2. (vt) planter, cultiver

#### *ee* (/ɛɛ/)

1. (adv) oui

#### *es* (/ɛs/)

1. (n) sècheresse
2. (n) quelque chose de sec, d'aride

#### *ezp* (/ɛzχ/)

1. (n) ouvrage, travail
2. (vi) travailler
3. (vt) créer, ouvrager, construire

### 4.4 G

2

#### *ge* (/ɣɛ/)

1. (gp.PST) marqueur du passé

#### *gec* (/ɣɛɫ/)

1. (nbr) marqueur de 10000<sub>6</sub>. Voir [Numéraux](#).

#### *gez* (/ɣɛz/)

1. (n) agression
2. (vt) attaquer, agresser, se battre avec
3. (vi) attaquer, se battre

#### *goñ* (/ɣɔm/)

1. (n) quelque chose de grand, gros, large
2. (vi) grossir
3. (vt.CAUS) agrandir

#### *gosen* (/ɣɔsɛj/)

Voir *goñ* et *sen*

1. roc, rocher

#### *gø* (/ɣø/)

1. (nbr) quatre

#### *gæ* (/ɣɤ/)

1. (vt) boire
2. (vi) s'hydrater

**gúgús (/guʁux/)**

1. (n) goût amer
2. (n) peur (figuratif). Le peuple proto-Ñyqy évoquent le sentiment de peur comme un goût amer qui vient en bouche.

**4.5 I**

2

**i (/ɪ/)**Voir *mi*

1. (art indef) un, une, des, article défini

**icm (/ɪcm/)**

1. (n) bras
2. (n) branche (arbre)

**ij (/ɨ/)**

1. (n) chemin, route, voie
2. (vi) voyager
3. (vt) aller quelque part. Prend un second argument datif et non absolutif.

**im (/ɪm/)**

1. (gp) Marqueur du datif

**is (/ɪs/)**

1. particule du **causatif**

**4.6 J**

2

**jigo (/ʒɪŋo/)**

1. (n) sable

**jiθgθ (/ʒɪθŋθ/)**

1. (n) serpent non venimeux

**jizq (/ʒɪzq/)**

1. (n) plante

**josgθ (/ʒɔsgθ/)**

1. (n) os
2. (n) amulette

**jθ (/ʒθ/)**

1. (pron) ton, ta, tes, pronom possessif inclusif de la deuxième personne

**jθq (/ʒθŋ/)**

1. (n) petit déplacement (induit par un tiers, par quelqu'un qui a poussé quelque chose)

2. (vt) pousser
3. (vi) se faire pousser

***jæ*** (/jʌ/)

1. (pron.dem) pronom démonstratif d'éloignement des interlocuteurs, l'élément n'est pas visible.

***jæc*** (/jʌt/)

1. (n) éloignement, quelque chose d'éloigné, de loin
2. (vi) partir
3. (vt) quitter un lieu

***jæjpyg*** (/jʌtʃyʒ/)

1. (n) plume

***jæs*** (/jʌs/)

1. (n) étoile, planète
2. (vi) briller doucement

***ju*** (/ju/)

1. (pron) ton, ta, tes, pronom possessif exclusif de la deuxième personne

***juc*** (/juʃ/)

1. (n) bonté, bienfaisance
2. (n) quelque chose de moralement bon, bienfaisant

***jucú*** (/juʃu/)

1. (n) peau
2. (n) écorce

***jucqyñi*** (/juʃqymɪ/)

1. (n) quelque chose de plein, plein
2. (vt) remplir, combler
3. (vi) accumuler

***juzib*** (/juzɪb/)

1. (n) chair, viande comestible

***jy*** (/jy/)

1. (n) fin, dernier

***jyizgúm*** (/jyizgum/)

1. (n) serpent venimeux

## 4.7 M

2

**micp** (/micp/)

1. (n) cou
2. (n) nuque
3. (vi) avoir un mal de gorge
4. (vt) faire le coup du lapin, briser la nuque d'une proie

**miñep** (/miñep/)

1. (n) don, cadeau, offrande
2. (vi) faire plaisir
3. (vt) donner, offrir

**meb** (/meɤ/)

1. (n) terre (matière)
2. (n) sol, lieu
3. (vi) travailler (agricole)
4. (vt) labourer

**meøm** (/meøR/)

1. (n) grand-mère (affectueux)

**meq** (/meq/)

1. (n) parole, mot

**meqm** (/meqm/)

1. (n) prise de parole, acte de parole, discours, oratoire
2. (vi) parler, expliquer, échanger oralement
3. (vt) enseigner

**mesyq** (/mexyħ/)

Voir *meqm* et *syjøq*

1. (n) chuchotement, parole basse
2. (vi) chuchoter, litt. souffler une parole

**mi** (/mi/)

1. (nbr) un

**mij** (/miʝ/)

1. (n) cendres
2. (n) fumée (issue d'un feu, salissante)
3. (n) cendré (couleur)
4. (vi) fumer

**mijoñ** (/miʝəm/)

Voir *goñ* et *mij*

1. (n) Lune majeure, grande lune, litt. « grande cendrée »

***misij*** (/mɪxɪʒ/)Voir *si* et *mij*

1. (n) Lune mineure, petite lune, litt. « petite cendrée »

***miqinø*** (/mɪqɪnø/)Voir *mi*, *qi*, *nø*

1. (vi) faire les comptes
2. (vt) compter

***møci*** (/møci/)Voir *ci*, *møg*

1. (n) forêt, partie de forêt, zone hétérogène d'arbres
2. (n) ensemble d'arbres

***møg*** (/møɣ/)

1. (n) nombre important, concept de pluriel
2. (adv) beaucoup, très

***møgusq*** (/møɣusq/)Voir *møg*, *músq*

1. (n) village, ville, ensemble de maisons, de bâtiments
2. (n) communauté

***møgwoñ*** (/møɣlɔn/)Voir *møg*, *bøwoñ*

1. (n) excréments (général)
2. (n) selles
3. (vi) déféquer
4. (vi) mentir
5. (vt) dire, mentir, raconter en mentant quelque chose

***mæ*** (/mɛ/)

1. (nbr) marqueur de 100<sub>6</sub>. Voir [Numéraux](#).

***mæjpi*** (/mɛʒpɪ/)

1. (n) douleur
2. (vi) faire mal, provoquer de la douleur
3. (vt) blesser quelqu'un, quelque chose

***mæjmicp*** (/mɛʒmɪcp/)Voir *mæjpi* et *micp*

1. (n) torticoli, mal de nuque
2. (vi) avoir mal à la nuque, avoir un torticoli

***mæñ*** (/mɛn/)

1. (n) sud

***mújyjq*** (/muʒyʒq/)

1. (n) outside
2. (n) forêt, jungle



3. (vt) perdre (quelque chose)

**múønuç (/muøju<sup>1</sup>/)**

1. (n) concept que quelque chose de constant
2. (vi) rester sur place, rester identique, ne pas changer
3. (vt) immobiliser, verbe causatif

**músq (/mux<sup>h</sup>/)**

1. (n) maison (bâtiment), habitation

**muz (/muʝ/)**

1. (n) rouge, pourpre
2. (n) fruit rouge
3. (vi) rougir

**my (/my/)**

1. (n) bouche
2. (vt) mâcher

**mygú (/mygu/)**

1. (n) singe
2. (vi) être agité

**4.8 N**

2

**ne (/ne/)**

1. (nbr) zéro, rien
2. (adv) non, pas, négation

**nejqæ (/nej<sup>h</sup>v/)**

1. (n) lendemain

**neqm (/neqm/)**Voir *ne* et *meqm*

1. (n) bébé, enfant en bas âge, ne sachant pas encore parler

**neñæ (/ne<sup>v</sup>v/)**Voir *ne*, *ñæ*

1. (n) couleur sombre, absence de luminosité
2. (vi) se coucher (astres uniquement)
3. (vt) fermer (des fenêtres, des portes), éteindre (une source de lumière), rendre une pièce sombre

**nezp (/nezp/)**Voir *ne* et *ezp*

1. (n) enfant n'étant pas encore en âge de travailler (jusqu'à environ 10 ans)

**niisø (/niisø/)**

1. (n) peur, crainte

2. (vi) être effrayant, faire peur
3. (vt) avoir peur de quelque chose, être effrayé par quelque chose

***noc* (/nɔc/)**

1. (n) vieillesse, grand âge
2. (n) quelque chose de vieux, d'ancien, de grand âge

***noso* (/nɔxɔ/)**

Voir *ne*, *soo*

1. (n) quelque chose de rond, d'abimé
2. (n) quelque chose émoussé, usé, abimé
3. (n) fatigue
4. (v) avoir sommeil, vouloir dormir

***nø* (/nø/)**

1. (nbr) trois

***næ* (/nʌ/)**

1. (n) poitrine, seins (attribut féminin)
2. (n) maternité
3. (n) fertilité

***næcipi* (/nʌcipi/)**

1. ensuite, puis, à côté

***núc* (/nuc/)**

1. (n) jeunesse
2. (n) jeune personne, adolescent

**4.9 Ñ**

2

***ñe* (/nɛ/)**

1. (n) maison

***ñep* (/nɛp/)**

Voir *mĩñep*

1. particule CAUS

***ñæpo* (/nʌpɔ/)**

Voir *ñe*, *bæpo*

1. (n) temple d'Avi
2. (n) lieu de culte lié au Soleil
3. (n) gardien du feu

***ño* (/nɔ/)**

1. (n) personne, quelqu'un (concept)

***ñobæpo* (/nɔbʌxɔ/)**

Voir *ño*, *bæpo*

1. (n) chaman, prêtre d'Avi, personne en lien avec le Soleil

**ñocm** (/Nɔ́ɬɾ/) 

1. (n) personne, humain, quelqu'un (physique)

**ñoñe** (/Nɔ́ɲe/) 

Voir *ño*, *ñe*

1. (n) personne s'occupant d'une maison
2. (n) chef de famille

**ñæ** (/Nɔ́ʎ/) 

1. (n) couleur

**ñúmosq** (/NUMɔ́xh/) 

Voir *ño*, *súmusq*

1. (n) maître du *súmusq*
2. (n) doyen, chef

**ñozmicq** (/Nɔ́ZRɪ́q/) 

1. (vi) acquiescer
2. (vt) accepter. La chose acceptée est passée au verbe comme argument ergatif, tandis que l'argument acceptant est passé en tant qu'argument datif. Forme d'anti-passif.

**ñæjb** (/Nɔ́ʎɟ/) 

1. (n) oiseau

**ñucm** (/Nɔ́ɬɾ/) 

1. (n) chute
2. (vi) tomber, chuter

**ñunø** (/Nɔ́Nø/) 

Voir aussi *wøz*

1. (n) dieu terrestre, divinité, être supérieur

**ñuñ** (/NUM/) 

1. (nbr) marqueur de 1000000<sub>6</sub>. Voir [Numéraux](#).

**ñy** (/Ny/) 

1. (nbr) six, marqueur des sixaines. Voir [Numéraux](#).
2. (n) quelque chose d'important en nombre

**4.10 O**

2

**ocej** (/ɔ́ceʎ/) 

1. (n) fin, finalité
2. (vt) finir, terminer

**oñ** (/ɔ́N/) 

1. (n) nez

**op (/ɔp/)**Voir *opy*

1. Marqueur verbal du passé

**opy (/ɔpy/)**

1. (adv) hier
2. (n) passé proche

**oz (/ɔz/)**

1. (n) chat

**4.11 Ø**

2

**øb (/øb/)**

1. (n) dureté, solidité, quelque chose de dur, de solide
2. (n) lourdeur, quelque chose de lourd
3. (vi) résister
4. (vt) solidifier

**øc (/øc/)**

1. (gp) particule de négation

**øg (/øg/)**

1. (vt) aimer, apprécier

**ømøz (/ømøʒ/)**

1. (n) mère

**ømpø (/ømχø/)**Voir *ømøz* et *øpøq*

1. (n) maternité, paternité

**ømpøcoj (/ømχøtɕj/)**Voir *ømpø* et *coj*

1. (n) comportement parental, maternel, paternel
2. (n) comportement protecteur

**øpøq (/øpøq/)**

1. (n) père, papa

**øqcæ (/øqɕæ/)**

1. (vt) porter quelque chose (avec ses mains)

## 4.12 Œ

2

**æcqi** (/ʁçhi/)

1. (vt) porter. Voir aussi *éqcœ*

**æn** (/ʁn/)

1. (gp) marqueur du locatif

**æsœ** (/ʁsʁ/)

1. marqueur ABL spatial
2. depuis (spatial), venant de

## 4.13 P

**pøj** (/pøʃ/)

1. (n) poisson d'eau douce. Pour *poisson d'eau de mer*, voir *púmœj*.

**pi** (/pi/)

1. (n) chien

**pim** (/pir/)

1. (n) pomme

**po** (/pɔ/)

1. (n) or (matière)
2. (n) dorée (couleur), aspect doré, jaune
3. (n) couleur vive

**pom** (/pɔʁ/)

1. (gp) particule génitive

**pomij** (/pɔʁiʃ/)

Voir *po* et *mij*

1. (n) jour, journée, un jour et une nuit (durée de temps, litt. d'or et d'argent)

**pozib** (/pɔʒib/)

Voir *po*, *juzip*

1. (n) graisse (litt. chair jaune), gras
2. (vi) prendre du poids
3. (vt) graisser, lubrifier

**pæweq** (/pʁweh/)

1. (n) griffe
2. (n) pendentif, bijou

**pu** (/pu/)

1. (pron.dem) pronom démonstratif de proximité avec l'interlocuteur

**pus** (/puʁ/)

1. (n) quelque chose de plat, platitude
2. (vt) applatir, applanir

***puqæ* (/puqʁ/)**

Voir *pus* et *qæ*

1. (n) mer, océan
2. (n) étendue d'eau salée

***púmæj* (/pʁurʁʒ/)**

1. (n) poisson d'eau de mer

**4.14 Q**

2

***qe* (/qɛ/)**

1. (n) œil
2. (vi) voir. Le participant qui voit est datif, tandis que le participant vu est absoluif.
3. (vt) regarder. Le participant qui regarde est ergatif, tandis que le participant qui est regardé est absoluif.

***qecge* (/qɛtʒɛ/)**

1. (vi) partir, quitter

***qi* (/qɪ/)**

1. (nbr) deux

***qoje* (/qɔʒɛ/)**

1. (n) faible quantité, peu d'éléments
2. (n) nombre faible, mais supérieur à un

***qomy* (/qɔmy/)**

1. (n) solitude, seul
2. (n) individualité, individuel

***qø* (/qø/)**

1. (n) grandeur, hauteur
2. (n) quelque chose de grand, de haut
3. (vi) grandir
4. (vt) soulever, élever quelque chose

***qøbsen* (/qøbxɛn/)**

Voir *qøeb* et *sen*

1. (n) montagne
2. (vi) trôner, dominer

***qøeb* (/qøɛb/)**

Voir *qø* et *mɛb*

1. (n) colline

**qøɣ (/qøɣ/)**

1. (n) chaleur
2. (vi) se réchauffer
3. (vt) chauffer, réchauffer, cuire

**qæ (/qæ/)**

1. (n) eau salée

**qæj (/qæj/)**

1. (n) sommeil
2. (vi) dormir

**qæʂø (/qæʂø/)**

1. (n) heure, section de journée. Dans la culture du peuple proto-Ñyqy, la journée était divisée entre le jour et la nuit, chacun étant divisé en cinq heures. Dû à leur position proche de l'équateur, on peut en déduire qu'une heure dans leur culture équivaut à 2h24min environ.

**qæñ (/qæñ/)**

1. (n) vache, buffle, bétail

**qujm (/qujm/)**

1. (n) position
2. (n) numéro (ordinal)
3. (vt) compter

**qun (/qun/)**

1. (gp.OPT) particule grammaticale marquant l'optatif

**qúzb (/qúzb/)**

1. (n) tête
2. (n) intelligence
3. (v) réfléchir

**qy (/qy/)**

1. (nbr) six, première sixaine. Voir [Numéraux](#).

**4.15 S**

2

**se (/sɛ/)**

1. (nbr) marqueur de 1000<sub>6</sub>. Voir [Numéraux](#).

**sen (/sej/)**

1. (n) pierre (matière)
2. (n) pierre (objet), petit rocher
3. (n) dureté, quelque chose de dur
4. (vi) être ferme
5. (vt) imposer qqch

**si** (/sɪ/)

1. (n) quelque chose de petit, de petite taille

**sisp** (/sɪxp/)

1. (n) quelque chose de bon, correct, bien (sans jugement moral)

**so** (/sɔ/)

1. (n) feu
2. (n) quelque chose de brûlant
3. (n) quelque chose de brillant, émanant de la chaleur
4. (vi) brûler
5. (vi) illuminer, allumer, briller (chaud)

**soo** (/sɔɔ/)

1. (n) tranchant de lame, pointe
2. (n) chose aiguisée, affutée, pointue

**søc** (/søc/)

Voir sy et øc

1. (n) mort
2. (vi) mourir

**søge** (/søge/)

1. (n) goût agréable
2. (n) quelque chose de délicieux

**søwe** (/søwe/)

1. (n) porte, voile de tissu utilisé à l'entrée des maisons
2. (n) tissu

**sœñ** (/sœñ/)

1. (n) nuage
2. (n) ciel couvert

**sun** (/suj/)

1. (n) graine (général). Voir aussi *eco*

**sú** (/su/)

1. (n) ventre, estomac

**súmusq** (/surosq/)

Voir *sú* et *musq*

1. (n) maison communale, maison (lieu). Le ventre de la maison, son intérieur.

**sy** (/sy/)

1. (n) air, vent
2. (n) vie
3. (n) souffle
4. (vi) vivre, respirer



**syoñ (/syɔN/)**

Voir oñ et sy

1. (n) odeur, litt. « air du nez »

**syjθq (/syʃθh/)**

Voir sy et jθq

1. (n) souffle
2. (n) vent
3. (n) brise, vent frais
4. (vt) souffler (vent, respiration), expirer, litt. « pousser de l'air ».

**syg (/syG/)**

1. (n) beauté

**sywθqun (/sywθhuj/)**

Voir sywéz et qun

1. (n) Chaman. Aspirant aux esprits, aux âmes, aux dieux.

**sywθz (/sywθz/)**

Voir sy et wθz

1. (n) souffle divin, âme, esprit

**sywθzθc (/sywθzθc/)**

Voir sywθz et θc

1. (n) tristesse
2. (n) sans âme, personne vide

**4.16 U**

2

**uc (/uc/)**

Voir ocej

1. Marqueur verbal du perfectif

**um (/um/)**

1. (adv) et, puis. Associe deux propositions entre elles.

**uñ (/uN/)**

1. (n) pied
2. (n) racine
3. (vi) marcher, avancer
4. (vt) faire progresser

**usg (/usG/)**

1. (n) dos

**usj (/usʃ/)**

1. (n) trou
2. (vi) creuser le sol
3. (vt) graver

## 4.17 Ú

2

**újq** (/ujh/)

1. (n) puissance, force mentale, majestuosité

**ús** (/us/)

1. (n) œuf

## 4.18 W

2

**wejp** (/weġx/)

1. (n) fumée, vapeur
2. (n) brouillard
3. (vi) embuer, voiler

**won** (/wɔn/)

1. (vt) voler, nager. Reçoit en absolutif l'élément dans lequel se déplace l'élément ergatif. Exemple : *yc bæ pøj won* (/yc bɛ ɣøġ wɔn/) « Le poisson nage », litt. « le poisson se déplace dans l'eau douce ».

**woncij** (/wɔnciġ/)Voir *won* et *ycne*

1. (n) flotaison, nage dans de l'eau
2. (vi) flotter, nager
3. (vt) mettre à l'eau (bateau ou n'importe quoi qui flotte)

**wøñ** (/wøm/)

1. temps (concept)
2. occurrence régulière

**wøz** (/wøz/)

1. (n) divinité suprême, dieu céleste, être supérieur, créateur. Voir aussi *ñunø*.

**wæqæ** (/wɛħɛ/)

1. (adv) non
2. (part) négation, en opposition ou en réponse à du positif

**wæseq** (/wɛseq/)

1. (n) voisin
2. (n) quelque chose de proche

**wæ** (/wɛ/)

1. (n) humain
2. (n) quelque chose d'apparence ou de comportement humain

**wæcosu** (/wɛħɔs/)Voir *wæ* et *cosu*

1. (n) humanité, tous les humains

**wæq (/wʏh/)**

1. (n) homme

**wæz (/wʏz/)**

1. (n) femme

## 4.19 Y

2

**yc (/yc/)**

1. (n) eau douce
2. (n) éther, souffle divin
3. (n) vie
4. (vi) vivre

**ycne (/ycne/)**

Voir *ne* et *yc*

1. (n) mort
2. (vi) mourir

**ycñucm (/ycmœcm/)**

Voir *yc* et *ñucm*

1. (n) chute d'eau, cascade

**ycij (/yciɣ/)**

Voir *yc* et *ij*

1. (n) rivière, fleuve, ruisseau
2. (n) veine, artère
3. (n) courant
4. (vi) s'écouler, couler (de l'eau, pas un bateau)

**ycisy (/ycisy/)**

Voir *ycij* et *sy*

1. (n) mousson
2. (n) pluie diluvienne
3. (vi) pleuvoir (mousson), pleuvoir intensément

**ycmuz (/ycmʊɣ/)**

Voir *yc* et *muz*

1. (n) sang
2. (vi) saigner
3. (vi) s'énerver, se mettre en colère

**ycɔj (/ycɔɣ/)**

1. (n) liquide
2. (n) quelque chose de liquide ou d'aqueux

3. (n) quelque chose de bénéfacteur

**ycəjəz (/ycəjəz/)**

Voir *yc*, *újq* et *wəz*

1. (n) magie, force divine. Littéralement « eau de la puissance divine »

**ycsy (/ycsy/)**

Voir *yc* et *sy*

1. (n) pluie, fines gouttes
2. (n) brume
3. (vi) pleuvoir légèrement

**ycúñ (/ycum/)**

1. (n) flot, courant (par ex. d'eau)
2. (vi) couler (de l'eau)

**yjp (/yjp/)**

1. (n) lac, étang, étendue d'eau douce

**yq (/yq/)**

1. (pron.dem) pronom démonstratif d'éloignement des interlocuteurs, mais l'élément reste visible.

**ys (/ys/)**

1. (vi) venir

**yzm (/yzm/)**

1. (n) main
2. (n) feuille

**4.20 Z**

2

**zi (/zi/)**

1. (n) mouche
2. (n) moustique
3. (n) son agaçant, similaire au bruit d'un insecte (moustique, mouche)
4. (vi) bourdonner, faire un bruit agaçant
5. (vt) agacer (quelqu'un)

**zic (/zic/)**

1. (n) chair, viande non comestible
2. (n) boyaux
3. (n) vider un animal

**ziwez (/ziwez/)**

1. (n) sable

**zoc (/zoc/)**

1. (n) tête

2. (n) chef, patriarche, matriarche

3. (n) sommet

**zosøwe (/zɔxøle/)**

Voir *zoc* et *søwe*

1. (n) voile ou châle porté autour de la tête. Litt. « tissu de tête »

**zø (/zø/)**

1. (pron) Pron.Pers.3sg, il, elle

**zæ (/zʌ/)**

1. (n) jeu

2. (vt) jouer

**zæcu (/zʌcu/)**

Voir *sy* et *zæj*

1. (n) animal

2. (n) être vivant non humain non fantastique

**zæj (/zʌj/)**

1. (n) chose, objet abstrait

**zuj (/zʊj/)**

1. (n) nuit, noir, ombre

2. (vt) assombrir

**zuíco (/zʊuco/)**

1. (n) manière

2. nominaliseur de clauses verbales

**zúe (/zue/)**

1. (n) herbe verte

2. (n) vert (couleur)

**zúes (/zues/)**

Voir *zúe* et *es*

1. (n) chaume, herbe séchée

2. (n) matelas, coussin en herbe

3. (n) toit

**zúesi (/zuesi/)**

Voir *zúe* et *si*

1. (n) poil, cheveu

**zúesúzb (/zuesuzʌ/)**

Voir *zúesi* et *qúzb*

1. (n) cheveu, spécifiquement humain

2. (vi) coiffer ses propres cheveux

3. (vt) coiffer les cheveux de quelqu'un, s'occuper de quelqu'un

**zúescosu (/zuexlɔxu/)**

Voir *zúesi* et *cosu*

1. (n) fourrure
2. (n) peau de bête, d'animal

**zúmu (/zURU/)**

1. (vi) voir, regarder. L'élément vu est passé au verbe comme un argument datif. Exemple : *bœ oz im qy zúmuop (/bɔ ɔɣ im qy zURUɔp/)* *J'ai vu le chat.*