

# EFFETS SUBVERSIFS DES JEUX DE MOTS DANS LE THÉÂTRE D'EUGÈNE IONESCO

Daniela DINCĂ  
Université de Craiova, Roumanie  
Courriel : danadinca@yahoo.fr

Loin de constituer un simple divertissement, les jeux de mots s'avèrent être un instrument qui sert à déconstruire le langage, leur effet subversif, pervers même, étant illustré avec succès par le théâtre de Ionesco. Dans notre article, nous nous proposons d'étudier ces effets où l'humour et la déconstruction de la langue s'entrecoupent pour créer une atmosphère absurde, choquante qui surprend et bouscule en même temps le confort de lecture. Les calembours, les contrepèteries, les assonances, les rimes et les galimatias qu'on retrouve dans son théâtre deviennent une façon inédite de surprendre les stéréotypes langagiers des personnages, leur statut et leur comportement de marionnettes et, en même temps, une façon d'attirer l'attention sur le manque de communication dans un monde dominé par des clichés et des absurdités.

**Mots-clé** : *jeu(x) de mots, calembour, assonance, allitération, contrepèterie*

## JEUX DE MOTS ET ANALOGIE FORMELLE SEGMENTALE

María Luisa FERNÁNDEZ-ECHEVARRÍA  
Université Complutense de Madrid, Espagne  
Laboratoire MoDyCo, France  
Courriel : fernandez.ml09@gmail.com

Dans ce travail, nous analysons les caractéristiques formelles de quelques jeux de mots en français, anglais et espagnol pour montrer les analogies de leurs interfaces catégorielles sémantiques par rapport à d'autres énoncés type du réservoir commun de la langue. La similitude des analogies signale des compétences procédurales phonologiques rendant possibles des déplacements métaphoriques *sous contrôle* dans les productions discursives *éclatées*, des médias. L'étude propose d'établir des cadres d'analyse énonciative translinguistiques s'appuyant sur des espaces sémiologiques préalables à la syllabation.

**Mots-clé** : *analogie, énonciation, phraséologie, sémiologie, syllabation, traductologie.*

## JEUX DE MOTS, JEU SUR LES MOTS DANS *LA SPECTACULAIRE HISTOIRE DES ROIS DES BELGES* DE PATRICK ROEGIER

Jan GOES  
Université d'Artois, Belgique  
Grammatica, EA 4521  
Courriel : goes.jan@wanadoo.fr

À partir d'un texte qui condense les jeux de mots de Patrick Roegiers dans *La spectaculaire histoire des rois des Belges*, nous faisons une analyse des procédés dont use l'auteur. Ces derniers se situent au niveau du mot, des unités polylexicales et des allusions (à des proverbes, œuvres littéraires et faits historiques). Nous espérons également montrer avec quel public l'auteur cherche à établir une connivence.

**Mots-clés** : *jeux de mots, rois des Belges, Roegiers*

# **PROCÉDÉS LINGUISTIQUES DES JEUX DE MOTS DANS LE ROMAN *À PRENDRE OU À LÉCHER* DE FRÉDÉRIC DARD**

**Anda RĂDULESCU**  
**Université de Craiova, Roumanie**  
**Courriel : andaradul@gmail.com**

En nous appuyant sur les théories de Guiraud (1979) et de Charaudeau (2006), nous avons essayé d'analyser le mécanisme des jeux de mots et les procédés linguistiques sur lesquels ils reposent, à travers le roman *À prendre ou à lécher* de Frédéric Dard. Nous nous sommes basée sur l'opposition classique entre l'axe syntagmatique et l'axe paradigmatique et sur les constituants du signe linguistique – le signifiant (*Sa*) et le signifié (*Sé*). Nous avons constaté la complexité des procédés de création des jeux de mots, où plusieurs éléments s'enchevêtrent : homophonie, enchaînements, double sens, polysémie, homonymie, rime, assonances, etc.

**Mots-clés :** *jeu de mots, calembour, contrepèterie, à-peu-près, double sens*

# **DÉFIS DE LA TRADUCTION DES JEUX DE MOTS DANS LA POÉSIE DE JACQUES PRÉVERT**

**Alice IONESCU**  
**Université de Craiova, Roumanie**  
**Courriel : aliceionescu2002@yahoo.com**

L'objet de cette étude est le relevé et l'analyse des difficultés de traduction des jeux de mots dans la poésie de Jacques Prévert. Poète emblématique de l'après-guerre et descendant du surréalisme, Prévert a fait éclater le discours poétique traditionnel en intégrant dans ses poèmes des jeux de mots et de sons, des calembours, des inventaires, des énumérations hétéroclites d'objets et d'individus, des contrastes, des tournures inattendues, des associations inhabituelles, etc. Il est friand des procédés de l'image, de la métaphore et de la personnification. Il s'en prend également aux stéréotypes du langage, aux proverbes et citations célèbres et même aux textes sacrés. Tout devient objet du défigement et de la mystification, les paroles sont une matière première dans les mains d'un orfèvre qui joue avec elles à son gré.

Il est évident que la traduction des jeux de langue, des combinaisons pour l'oreille (allitérations, rimes et rythmes variés) qui paraissent banal(e)s, mais dont Prévert fait un usage savant, n'est pas tâche facile pour le traducteur. Celui-ci doit reconstituer et recréer l'univers poétique fascinant de Prévert, ensuite rendre les images poétiques, les procédés musicaux et les figures de style accessibles au lecteur étranger par l'équivalence. Cet ensemble d'opérations requiert une maîtrise parfaite des deux langues, une sensibilité linguistique et une compétence encyclopédique et culturelle qui dépassent la norme.

**Mots-clés :** *traduction, langage poétique, jeux de mots, Prévert*

# **GARGANTUA DE FRANÇOIS RABELAIS ENTRE LE RÉCIT COMIQUE ET LA RÉFLEXION CRITIQUE (LES JEUX DE MOTS)**

**Camelia MANOLESCU**  
**Université de Craiova, Roumanie**  
**Courriel : cameliamanolescu@yahoo.com**

Rabelais, écrivain et médecin renommé de la Renaissance, trouve sa source d'inspiration dans la littérature profane du Moyen Âge et crée *Gargantua* en lançant des critiques à l'adresse de la société, à l'aide du comique et de la parodie. S'intéressant aux problèmes de l'éducation, à la politique et à la religion, créant une excellente galerie de personnages (le peuple, les clercs, la bourgeoisie, les nobles, les princes et les élites du temps), Rabelais critique et ironise les mœurs du temps.

Dans notre étude nous nous proposons d'analyser l'œuvre de Rabelais, *Gargantua*, en insistant sur le *récit* essentiellement *comique* (focalisant surtout *les jeux des mots*) de même que sur la *réflexion critique* de la société du temps, par le biais de la *parodie*.

**Mots-clés :** *récit comique/réflexion critique, jeux de mots, parodie*

## **DES JEUX DE MOTS OU DES MOTS EN JEU : C'EST LA LIBERTÉ QUI EST EN JEU DANS LES CHRONIQUES DE MANUEL VÁZQUEZ MONTALBÁN**

**Anne-Sophie OWCZARCZAK**

**Université d'Artois, France**

**Textes et Cultures (EA4028)-CoTraLiS**

**Courriel : [annesophieowczarczack62750@gmail.com](mailto:annesophieowczarczack62750@gmail.com)**

La presse espagnole au cours de la période de dictature franquiste a souvent joué le rôle d'un vecteur d'idées au service des citoyens. Cette étude vise à expliquer certains mécanismes langagiers utilisés par le journaliste catalan Manuel Vázquez Montalbán (1939-2003), dans la revue *Triunfo*, afin de détourner la censure et de dénoncer la répression franquiste. Le contexte politique espagnol dans lequel s'inscrit cette recherche est crucial: il s'agit de la fin de la dictature franquiste (1939-1975) et plus particulièrement de l'année 1975, année charnière qui sera suivie par la transition démocratique. Le corpus d'étude regroupe 31 articles écrits par VM dans cette revue ; nous analysons quelques figures de style extraites manuellement de ces chroniques où l'ironie, l'humour, les jeux de mots et d'idées, viennent rompre la conspiration du silence imposée par la politique.

**Mots-clés:** *Montalbán, Triunfo, dictature, presse, jeux*

## **LE CALEMBOUR : VECTEUR DE RIRE ET DE SATIRE DANS *SILENCE*, ON DÉVELOPPE DE JEAN-MARIE ADIAFFI**

**Charles Liagro RABÉ**

**Université Peleforo Gon Coulibaly de Korhogo, Côte d'Ivoire**

**Courriel : [rbecharles@gmail.com](mailto:rbecharles@gmail.com)**

L'écrivain ivoirien Jean-Marie Adiaffi est bien connu pour son engagement politique et social qu'il fait passer par les forges de l'art. Dans *Silence, on développe*, sa verve indiscreète est mise au service d'un texte qui pétillie d'un humour et d'une fantaisie langagière très toniques portés par un jeu de mots : le calembour. Cette figure du lexique qui consiste pour l'essentiel à employer un mot dont la forme peut évoquer deux sens courants, dans *Silence, on développe*, passe essentiellement par les champs de l'homophonie, de la polysémie, de la paronymie et d'orchestrations lexicales adiaffiennes. Ces particularités de la langue ont pour viviers, outre les classes du discours que sont le nom, l'adjectif et le verbe, les façonnages acronymiques comiques et critiques. Pour ses mises en forme lexicales, le jongleur de mots ivoirien a eu recours à des opérations grammaticales d'effacement, de substitution et d'addition.

**Mots-clés :** *calembour, jeu de mots, homophonie, polysémie, paronymie, création lexicale.*

**LES FLEURS BLEUES – FLORILE ALBASTRE, DE RAYMOND  
QUENEAU : REMARQUES SUR LA TRADUCTION DES JEUX DE MOTS  
EN ROUMAIN**

**Valentina RĂDULESCU, Monica IOVĂNESCU**  
**Université de Craiova, Roumanie**  
**Courriel : valentfalan@gmail**  
**monicamariaiovanescu@yahoo.ro**

La question de la traduisibilité/intraduisibilité des jeux de mots est incontestablement le point focal d'un débat de longue date, mais toujours actuel. Dans le contexte de ce débat, la présente étude est une analyse de la manière dont une série de jeux de mots ont été traduits dans la version roumaine du roman *Les Fleurs bleues – Florile albastre* de Raymond Queneau, réalisée par Val. Panaitescu et publiée en 1997 aux Éditions Univers de Bucarest.

L'hypothèse de recherche que notre démarche analytique entend illustrer est que l'application de mécanismes similaires à ceux de l'écriture dans la traduction des jeux de mots permet de réduire au minimum les pertes dans la langue-cible.

**Mots-clés :** *jeux de mots, traduction, traduisibilité, intraduisibilité, équivalence*

**SUR LA CONSCIENCE « INCONGRUE »  
DU TRADUCTEUR**

**Narcis ZĂRNESCU**  
**Académie des Hommes de Science de Roumanie**  
**Académie Germano-Roumaine (Mainz)**  
**Université « Apollonia » de Jassy, Roumanie**  
**Courriel : narciss.zarnescu@gmail.com**

Derrière les techniques et les stratégies de la traductologie, il y a une conscience, un traducteur. Notre étude esquisse les repères de cette conscience « incongrue » : inquiet, comblé par sa mission, déchiré entre l'unicité et les incongruités du texte littéraire, le traducteur, « prince et esclave », est tantôt Don Quichotte, tantôt Sisyphe, condamné à *rouler* sans cesse le rocher-texte. La théorie des jeux rend possible une analyse formelle partielle de la traduction du jeu de mots, lequel implique des (neuro)-réseaux interrogatifs, logiques, sémantiques, des interactions stratégiques d'un groupe d'agents rationnels (auteur, traducteur, lecteur). Dans ces réseaux entropiques, la théorie des jeux pourrait formaliser et cartographier quelques trajets du processus de la traduction, et *sauver* ainsi la conscience « incongrue » du traducteur.

**Mots-clés :** *descensus ad inferos, anabasis, katabasis, homo ludens, Witz (ironie), Ahnung (allégorie).*

**PROCÉDÉS DE CRÉATION LEXICALE DANS TROIS LANGUES  
KWA DE CÔTE D'IVOIRE : ABRON – AGNI – BAOLÉ**

**Amoikon Dyhie ASSANVO**  
**Université Félix Houphouët-Boigny, Côte d'Ivoire**  
**Courriel : adyhies@gmail.com**

Les procédés de création lexicale foisonnent dans les langues maternelles. Ils répondent, en effet, aux besoins de communication des locuteurs en contexte de contact de mots « étrangers ». Ainsi, en fonction du système

phonologique (systèmes vocalique, consonantique et prosodique), en situation de communication, les mots étrangers sont soit systématiquement intégrés dans le stock lexical de la langue emprunteuse, soit concurrencés par d'autres mots créés par la langue pour supplanter le nouveau-venu. Dans le cadre de la création lexicale, les procédés les plus utilisés sont la composition et la dérivation (préfixation – suffixation). La particularité de ces procédés est la disharmonie d'ATRité.

**Mots-clés :** *création lexicale, mot nouveau, stock lexical, composition, dérivation, disharmonie*

## **DE LA DISTANCE INTERSUBJECTIVE ENTRE LE NARRATEUR ET LE NARRATAIRE DANS DES ŒUVRES ROMANESQUES D'HENRI LOPÈS ET LE CLÉZIO**

**Bauvarie MOUNGA**  
**Université de Yaoundé I, Cameroun**  
**Courriel : bauvarie2004@yahoo.fr**

Le jeu communicationnel narratif comme tout acte de communication, est basé sur la réciprocité. Cet article a pour but d'analyser les relations qu'entretiennent le narrateur et le narrataire dans les œuvres romanesques d'Henri Lopès et Jean-Marie Gustave Le Clézio : *Le Pleurer-rire* (1982), *Le Chercheur d'Afriques* (1990) et *Le Procès-verbal* (1963); et comment ces deux instances œuvrent à la construction du discours narratif. Notre travail sera scindé en quatre parties : les marques du narrateur et du narrataire, les rapports entre le narrateur et le narrataire, le discours narratif comme survalorisation du narrateur et le discours narratif comme une co-construction du narrateur et du narrataire.

**Mots-clés :** *narrateur, narrataire, intersubjectivité, discours narratif*

## **TRADUIRE LES PARÉMIES BAULÉ EN FRANÇAIS : NÉGOCIER POUR DIRE PRESQUE LA MÊME CHOSE**

**Yao Jean-Marc YAO**  
**Université Félix Houphouët Boigny (UFHB),**  
**Abidjan, Cocody, Côte d'Ivoire**  
**UFR : Langues, Littératures Et Civilisations (LLC)**  
**Courriel : yaoyaomarc@gmail.com**

Cet article traite de la traduction des formes sentencieuses baoulé en français. Selon nous, la traduction littérale et la traduction par recherche de la simple équivalence (adaptation) proverbiale ne rendent pas compte de façon adéquate du passage du baoulé au français. Car une traduction simplement littérale est trop ancrée dans la langue-culture de départ ; tandis qu'une traduction par équivalence-adaptation proverbiale ne rend compte que de la langue-culture d'arrivée. Cela biaise un peu le transfert du proverbe. Pour résoudre ces problèmes, nous proposons une approche qui procède par la recherche de compromis entre les deux langues-cultures : la négociation.

**Mots-clés :** *structure des parémies françaises, proverbe baoulé, traduction, négociation*