

Liste des contributions et résumés

The Dynamics of Wordplay 6 & 7

La liste suivante contient toutes les contributions des volumes 6 et 7 de *The Dynamics of Wordplay*, ainsi que tous les résumés des contributions du volume DWP6 traduits en français.

Karine Abiven : Pouvoir du jeu de mots. Dominer par la parole en contexte d'inégalité sociale

Voir ce volume.

Salvatore Attardo : Les universaux dans les jeux de mots et dans l'humour verbal (Universals in puns and humorous wordplay)

Cet article examine certains traits universels des jeux de mots humoristiques, y compris les mécanismes phonologiques employés pour manipuler les séquences de sons, l'opposition sémantique que l'on trouve dans l'incongruité, la résolution Cratyliste pseudo-logique de l'incongruité, et la distribution relative des jeux de mots qui utilisent les différents types d'ambiguïté et d'allitération.

Angelika Braun et Astrid Schmiedel : La phonétique de l'ambiguïté. Une étude de l'ironie verbale (The phonetics of ambiguity. A study on verbal irony)

Les jeux de mots et l'ironie verbale ne diffèrent pas autant que l'on ne pourrait le croire à première vue. Les deux phénomènes partagent en effet la propriété d'être impropre (*uneigentlich*), ce qui veut dire que le sens de l'énoncé est d'une manière ou d'une autre dissocié des mots utilisés. La question se pose alors de savoir si cette forme de parole est signalisée au cours de la production du message et en plus, si des auditeurs « naïfs » sont capables de décoder les signaux utilisés pendant ce processus. Cette contribution donne une vue d'ensemble des différents moyens de transmission de l'ironie à l'auditeur. Cette vue d'ensemble est suivie d'une étude empirique qui démontre l'ambiguïté inhérente de l'ironie et prouve que le message sous-jacent est codé phonétiquement. La question traitée dans cette étude est celle de savoir comment la désambiguïtation se

passe au niveau phonétique. En d'autres mots – comment un locuteur signale-t-il le message envisagé et comment les auditeurs sont-ils capables de le comprendre ? L'étude porte sur des énoncés contenant un seul mot et étant articulés dans deux types de contextes différents, un contexte sincère et un contexte ironique. Les paramètres considérés dans nos analyses sont la fréquence fondamentale moyenne (FO) et sa distribution, l'intensité du signal et sa durée. Les résultats des mesures acoustiques montrent que les résultats du côté productif varient selon le type d'ironie (sarcasme vs. ironie gentille). Nous argumentons que les états émotionnels doivent être pris en compte pour l'interprétation des résultats obtenus. L'étude de la perception montre un taux de reconnaissance d'environ 70 %, où les énoncés sincères sont significativement mieux identifiés que les énoncés sarcastiques dans le groupe des stimuli positifs (sarcasme) et les énoncés ironiques sont mieux identifiés que les énoncés sincères dans le groupe des stimuli négatifs (ironie gentille).

Dirk Delabastita : La dynamique du jeu de mots et le roman moderne : une double étude de cas (The dynamics of wordplay and the modern novel : A paired case study)

L'article s'ouvre sur une définition multidimensionnelle du jeu de mots, conçue de manière à rendre justice à la nature « dynamique » de ce champ complexe de phénomènes. Parmi ces diverses dimensions, c'est la « signification communicative » du jeu de mots qui fait l'objet principal de la présente analyse, laquelle explore le jeu de mots dans deux romans récents en anglais : *My Sister, My Love* (2008) par Joyce Carol Oates et *A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers* (2007) par Xiaolu Guo. Ce dernier peut être qualifié de « roman mondial ». Il offre différentes lectures des jeux de mots à différents lectorats, et ce en fonction de leurs répertoires culturels et multilinguistiques respectifs. À l'instar du roman de Guo, *My Sister, My Love* d'Oates abonde en jeux de mots dont la majorité sont, eux aussi, des *malapropisms* (lapsus) ayant une qualité évasive. Cependant, le roman d'Oates, qui est plus fermement enraciné dans une seule culture, a recours à un style narratif postmoderne complexe à plusieurs voix, qui confère aux jeux de mots une insaisissabilité d'un type très différent. Les lecteurs de ce roman constituent un groupe plus homogène linguistiquement et culturellement, mais, dans ce roman à multiples voix narratives, ils ne savent pas toujours quel personnage ou quelle voix narrative est responsable des jeux de mots, qu'ils soient « volontaires » ou des lapsus. La petite taille du corpus analysé ne permet nullement les généralisations, mais le caractère « mondial » et

« postmoderne », respectivement, des deux romans invite à l'extrapolation et à l'étude comparative d'un corpus plus large. Quoi qu'il en soit, la discussion montre que l'approche dynamique du jeu de mots s'impose pour le genre romanesque comme pour tout autre genre ou contexte discursif.

Hélène Favreau : « Allumeeez le fun » : le jeu de mots comme lieu de croisement des dynamiques linguistique et sociolinguistique dans le discours publicitaire

Voir ce volume.

Natalia Filatkina et Claudine Moulin : Les jeux de mots et les idées linguistiques de l'âge baroque (Wordplay and baroque linguistic ideas)

La contribution étudie la signification de la dynamique du jeu de mots pour la philosophie du langage du début des temps modernes et la fonction du jeu de mots à une époque où les normes linguistiques et les valeurs culturelles d'une langue particulière sont en voie de construction. Dans la première partie, la définition actuelle du jeu de mots proposée dans Winter-Froemel (2016) est présentée comme cadre de référence théorique pour l'analyse subséquente. Dans la deuxième partie, nous esquissons brièvement les caractéristiques principales de la pensée linguistique du début des temps modernes avec une attention particulière pour les notions de jeu et de jeu de mots. Etant un des théoriciens du langage du dix-septième siècle en Allemagne, Georg Philipp Harsdörffer (1607–1658) est largement connu pour l'intégration sophistiquée de ces notions dans son œuvre « linguistique », et ceci détermine l'orientation principale de la présente contribution. Deux ouvrages de Harsdörffer sont au centre de notre attention : les *Frauenzimmer Gesprächspiele (FZG)*, publiés de 1641 à 1649 à Nuremberg, une série de huit volumes avec des dialogues sur des questions sociales, poétiques et scientifiques, qui contient nombre des pensées de Harsdörffer et constitue un des ouvrages les mieux vendus du dix-septième siècle, et les *Delitiae Mathematicae et Physicae (DMP)*, un ouvrage scientifique en trois volumes, Harsdörffer étant l'auteur des deux derniers des trois volumes (1651–1653, Nuremberg). En nous basant sur l'étude de plusieurs sous-types du jeu de mots avec des lettres dans la troisième partie, nous allons argumenter que dans le cadre de la linguistique baroque, le jeu de mots devrait être défini dans un sens plus large. Il est profondément ancré dans une vision particulière du langage

typique pour la culture baroque européenne qui ne fournissait pas seulement un cadre de référence conceptuel pour les « théories » du langage, la poésie, l'éducation et les niveaux de connaissance, mais aussi pour le rôle et les fonctions du jeu de mots. Comme Harsdörffer a été inspiré et fortement influencé par des idées similaires d'autres scientifiques, en particulier en Italie et en France, les résultats de l'analyse des sources baroques allemandes permettent d'établir des hypothèses plus générales qui ne se limitent pas à une seule langue.

Raymond W. Gibbs, Jr. : Les mots faisant l'amour entre eux : La dynamique de la créativité métaphorique (Words making love together : Dynamics of metaphoric creativity)

La métaphore est l'une des formes de langage par laquelle on s'engage dans un jeu de mots important. Dans la plupart des cas, les intellectuels supposent que chaque nouvelle métaphore surgit de buts rhétoriques ou pragmatiques spécifiques, par exemple d'être créatif, poli, vif et mémorable. De cette façon, l'utilisation créative de la métaphore est un acte conscient et intentionnel qui est destiné à être perçu en tant que tel par les auditeurs et les lecteurs. Je maintiens que cette vue de la créativité métaphorique est trop simpliste et ne tient pas compte de beaucoup d'autres facteurs allant des influences culturelles aux influences physiques, qui, en fait, développent la création et l'utilisation automatiques, moins conscientes de la métaphore. Je décris plusieurs études psycholinguistiques, linguistiques et littéraires qui soutiennent cette vue étendue de créativité métaphorique. Considérant les contraintes interagissantes qui donnent lieu à un nouveau discours métaphorique, je vais exposer un modèle de jeu de mots dynamique, plus généralement. Cette approche propose un point de vue plus compréhensif, psychologiquement réaliste, de ce que les gens font en réalité lorsque des métaphores banales et poétiques jaillissent dans la pensée et dans la communication.

Peter Handler : Les noms de domaine – une nouvelle source de créativité langagière

Voir ce volume.

Joshua T. Katz : Exercices in wile

À l'Université de Princeton, je donne périodiquement depuis une dizaine d'années un cours – ce qu'on appelle un séminaire de première année – sur l'histoire et la pratique des jeux de mots : « Wordplay : A wry plod from Babel to Scrabble » [*Jeu de mots : mode juste de Babel au Scrabble*]. Loufoque, rigoureux et très apprécié, le cours apporte aux étudiants tant en littérature qu'en mathématique la possibilité d'explorer le côté ludique du langage à travers une combinaison de trois types d'activités : la lecture des textes primaires, la considération des sources secondaires et la création régulière et active de nouvelles instances de jeux de mots. Le sujet n'est pas frivole. Avec tout le respect que je dois aux collègues qui s'intéressent aux phénomènes dits « fondamentaux », je soutiens que repousser ce qu'on pourrait imaginer être les marges du langage est fascinant en soi, et serait de ce fait une manière efficace, quoique sous-utilisée, de faire connaître la linguistique au grand public. Cet article tente de proposer un avant-goût de ce séminaire excentrique en décrivant, entre autres, des séries d'exercices conçues pour mettre en valeur quelques-unes des particularités, à la fois les plus frappantes et les plus faciles à exploiter, de l'orthographe, de la phonologie et du lexique de la langue anglaise. J'espère qu'il sera reçu en tant que contribution pratique à ce que l'appel à soumissions pour le colloque à Trèves a baptisé les « approches systématiques et analytiques des jeux de mots, leurs formes et leurs fonctions ».

Catherine Kerbrat-Orecchioni : Heurs et malheurs du jeu de mots

Voir ce volume.

Michelle Lecolle : Enjeu du collectif – noms collectifs en jeux

Voir ce volume.

Jiaying Li : Le jeu de mots dans la dramaturgie d'avant-garde des années 1950 : les exemples de Ionesco et de Tardieu

Voir ce volume.

Elena Meteva-Rousseva : Les jeux de mots dans le *nadsat* d'Anthony Burgess – comment ses traducteurs français ont relevé le défi

Voir ce volume.

Cécile Pajona : La dynamique de la syllepse dans la construction fictionnelle chez Boris Vian

Voir ce volume.

Astrid Poier-Bernhard : Jeux de mots / jeux de mondes : réflexions sur une expérience d'écriture (Wor(l)dplay : Reflections on a writing-experience)

Dans mon essai, je pars d'une expérience personnelle d'écriture pour développer quelques réflexions générales sur le jeu de mots. Je pense que la discussion du jeu de mots exige une approche 'esthétique' ou 'intégrale' du phénomène. Cela signifie qu'il faut tenir compte non seulement des mécanismes, mais aussi de l'expérience du jeu de mots. Idéalement, le jeu de mots provoque un 'plaisir du texte' ou même un instant de 'jouissance' (R. Barthes) parce qu'il nous fait vivre à la fois le jeu (angl. 'playfulness') de la langue, de l'esprit et du monde. Le jeu de mots intentionnel peut nous mettre en contact avec un autre type de jeu, 'le jeu qui se produit' ou 'jeu-monde' / 'jeu du monde' – une notion que j'utilise ici pour décrire l'expérience vive d'une interaction complexe et combinatoire d'éléments quelconques qui peut être vécue comme un état créatif ou une 'fraîcheur d'esprit'.

Alain Rabatel : À quelles conditions les lapsus clavis sont-ils des jeux de mots ?

Voir ce volume.

Anda Rădulescu : Du calembour simple au calembour complexe dans le roman *À prendre ou à lécher* de Frédéric Dard

Voir ce volume.

Lisa Roques : Jeux de banquet : mots de poète, mots de stratège

Voir ce volume.

Catherine Ruchon : Le jeu de mots dans les discours sur le deuil : un jeu discursif offensif

Voir ce volume.

Aurélié Rusterholtz et François Chaix : Interview : La dimension ludique du langage au théâtre – réflexions et expériences

Voir ce volume.

Jean-François Sablayrolles : Des innovations lexicales ludiques dans des situations d'énonciation marginales ou spécifiques

Voir ce volume.

Monika Schmitz-Emans : Exemples et poétique du jeu de mots dans le roman de Han Shaogong *A Dictionary of Maqiao* (Examples and poetics of wordplay in Han Shaogong's language-reflective novel *A Dictionary of Maqiao*)

Le dictionnaire des mots et des phrases verbales, en tant que format littéraire, fournit un modèle de réflexion important qui témoigne d'un intérêt autoréférentiel des auteurs littéraires pour les éléments et aux usages de la langue. Avec son roman lexicographique *A Dictionary of Maqiao* (version originale en langue chinoise, 1996), l'auteur chinois Han Shaogong poursuit une tradition littéraire occidentale qui consiste à écrire des séquences de texte alphabétiquement structurées qui sont présentées sous forme de dictionnaire ou de lexique. Le jeu de mots devient ainsi un moyen important de réflexion sur la langue et sur la culture, et, dans ce contexte, il devient même un instrument indirect de critique politique.

Gesa Schole : Le jeu de mots comme moyen de résistance postcoloniale
(Wordplay as a means of post-colonial resistance)

Au Mozambique postcolonial, les écrivains visent à développer une tradition littéraire propre, différente de celle héritée de son ancienne mère patrie, le Portugal. Un des moyens pour atteindre ce but est à travers le langage utilisé par les écrivains dans leurs ouvrages. Vivant dans un contexte linguistiquement hybride, ils ont la liberté de choisir entre plusieurs langues ou variétés. La question de recherche principale qui s'impose est de savoir comment l'écrivain mozambicain Mia Couto soutient la nouvelle identité postcoloniale du peuple mozambicain – un but qu'il s'est posé lui-même. La base pour cette analyse est le langage qu'il utilise dans son roman *A varanda do frangipani* ('Sous les frangipani') et qui est représentatif de son style. Son langage littéraire reflète le portugais mozambicain, qui est différent du portugais européen sous certains aspects. Dans son œuvre, il rend ces différences fonctionnelles, et de ce fait, les utilise comme jeu de mots au sens large du terme. Cet acte représente une forme d'auto-mimétisme opposé au mimétisme colonial antérieur. Les positions du colonisateur et du colonisé sont inversées, l'influence des personnes indigènes est accentuée et rendue plus digne. De la sorte, le jeu de mots fonctionne comme un moyen de résistance postcoloniale en soutien de l'indépendance réelle des ex-colonies et de leur propre identité spécifique. En outre, les jeux de mots au sens restreint du terme que sont les mots-valises utilisés par Couto peuvent être considérés comme des métaphores de caractère hybride des espaces postcoloniaux, et certains peuvent même représenter la nouvelle identité hybride mozambicaine. Dès lors, la question de recherche implique la sous-catégorisation de phénomènes de jeu de mots et leur mise en relation avec des notions postcoloniales. En général, les jeux de mots que crée Couto sont majoritairement des jeux de mots *in absentia* dont la dimension ludique est accrue par leur complexité formelle (le chevauchement médial et les mots-valises), leur transgression structurelle (des façons de composition illicites et des enfreintes aux règles syntaxiques), et l'absence d'une fonction dénominative puisqu'il existe des façons conventionnelles d'encoder la même chose.

Françoise Sullet-Nylander : Jeux de mots à la Une d'hier et d'aujourd'hui : dynamique et diversité d'un genre

Voir ce volume.

Giovanni Tallarico : Créativité lexicale et jeux de mots dans les messages publicitaires : formes et fonctions

Voir ce volume.

Esme Winter-Froemel et Pauline Beaucé : Contacts linguistiques et humour verbal dans le théâtre comique français au tournant des XVII^e et XVIII^e siècles

Voir ce volume.

Ilias Yocaris : « En trou si beau adultère est béni » : poétique du jeu de mots dans *Histoire* de Claude Simon

Voir ce volume.

Eline Zenner et Dirk Geeraerts : One does not simply process memes : les images macro comme constructions multimodales (One does not simply process memes : Image macros as multimodal constructions)

Cette contribution présente une analyse basée sur la linguistique cognitive d'images macro, un sous-genre des mêmes sur internet. Ceux-ci incluent tous types d'objets en ligne qui sont copiés et imités, altérés et modifiés, propagés et diffusés par les internautes. Consistant en un texte superposé sur une image, les images macro sont un exemple particulier de ce type de contenus en ligne. Tandis que dans les cas typiques, l'image et le sujet discursif des images macro sont très stables dans le processus de réplication, le texte lui-même est particulièrement ouvert à la « culture de remix » de l'internet. Étant donné ce rôle primordial de la variation et de la modification, il n'est pas facile de définir l'ensemble des traits caractéristiques d'une image macro. Le premier objectif de cette contribution consiste à définir les images macro de manière à rendre compte de cette interaction entre leurs dimensions conventionnelle et créative. Dans ce but, nous relierons les apports de la grammaire des constructions (*Construction Grammar*) et de la théorie du prototype, et nous analyserons les images macro comme des constructions multimodales partageant certaines caractéristiques avec les blagues et les jeux de mots traditionnels. En outre, les éléments verbaux qui apparaissent dans les mêmes contiennent souvent des oc-

currences de jeux de mots traditionnels. Un deuxième objectif de notre contribution est celui d'explorer les difficultés de décodage des jeux de mots pouvant se présenter dans les images macro. Nous présenterons en particulier quatre dimensions qui indiquent conjointement comment les images macro varient dans un continuum de typicalité plus ou moins grande, selon les degrés de multimodalité, la dimension multilingue, l'intertextualité au sein du genre textuel et les références externes incluses dans la construction. Ces réflexions suggèrent des voies prometteuses pour de futures recherches sur le sous-genre des mèmes sur internet, souvent banalisé, mais également très répandu.