

**ANNALES DE L'UNIVERSITÉ DE CRAÏOVA  
ANNALS OF THE UNIVERSITY OF CRAIOVA**

***ANALELE UNIVERSITĂȚII  
DIN CRAIOVA***

**SERIA ȘTIINȚE FILOLOGICE  
LANGUES ET LITTÉRATURES ROMANES  
AN XX, Nr.1, 2016**



**EDITURA UNIVERSITARIA**

**ANNALES DE L'UNIVERSITÉ DE CRAÏOVA**  
**13-15, Rue A.I. Cuza**  
**Craïova, Roumanie**  
**Tél./fax : 00-40-251-41 44 68**  
**E-mail : litere@central.ucv.ro**

.....  
**La revue s'inscrit dans les publications prévues dans les échanges en**  
**Roumanie et à l'étranger**  
**Peer Review**  
.....

**Directeur de publication : Anda Irina RĂDULESCU**

**Coordination scientifique :**

Alexandra CUNIȚĂ, Université de Bucarest (Roumanie)  
Jean-Paul DUFRET, Université de Trente (Italie)  
Jan GOES, Université d'Artois (France)  
Marc GONTARD, Université Rennes 2 (France)  
Maria ILIESCU, Université Leopold Franzens, Innsbruck (Autriche)  
Jean-Claude KANGOMBA, Archives et Musée de la Littérature de  
Bruxelles (Belgique)  
Georges KLEIBER, Université de Strasbourg (France)  
Georgiana LUNGU-BADEA, Université de Timișoara (Roumanie)  
Salah MEJRI, Université Sorbonne Paris Cité – Paris 13 (France)  
Julia SEVILLA MUÑOZ, Université Complutense de Madrid (Espagne)  
Antonio PAMIES, Université de Grenade (Espagne)  
Najib REDOUANE, Université California State Univeristy, Long Beach  
(États-Unis)  
Nicole RIVIÈRE, Université Paris Diderot – Paris 7 (France)  
Elena Brândușa STEICIUC, Université Ștefan cel Mare (Roumanie)  
David TROTTER, Université d'Aberystwyth (Grande Bretagne)  
Marleen VAN PETEGHEM, Université de Gand (Belgique)  
Alain VUILLEMIN, Université Paris Est (France)

**Comité de rédaction :**

CAZACU	Sorin
DINCĂ	Daniela
IONESCU	Alice Ileana
MANOLESCU	Camelia
POPESCU	Cecilia Mihaela
RĂDULESCU	Valentina

**Responsable du numéro : MANOLESCU Camelia**  
**ISSN 1224 – 8150**

## AVANT-PROPOS

La revue *Annales de l'Université de Craiova. Série Sciences philologiques – langues et littératures romanes* est un espace d'échanges entre des chercheurs du monde académique, travaillant dans le domaine des langues romanes, des littératures romanes et francophones, de la critique de la traduction, de la civilisation et de la didactique du FLE.

Le numéro XX/2016 est consacré aux *Jeux de mots*, plus précisément à *tout jeu de langue* qui manipule des mots ou des sonorités, le plus souvent dans un but humoristique ou poétique. Les deux volets du dossier thématique contiennent dix études de linguistique, littérature et analyse de la traduction, qui proposent des approches variées de la problématique toujours riche en pistes d'exploration des jeux des mots. Les chercheurs qui publient dans les pages de ce numéro ont réfléchi sur les différents types de jeux de mots et sur les mécanismes de leurs manifestations, sur leurs caractéristiques formelles, sur les transgressions langagières et les effets de sens qu'ils produisent sur le lecteur moderne.

Le dossier *Varia* réunit trois articles qui traitent des questions liées à la création lexicale, à la narratologie et à la traduction des parémies.

Les *Comptes rendus critiques* signalent la parution de revues, d'actes de colloques et de livres s'inscrivant dans les domaines de la linguistique, de la traductologie ou de la littérature d'expression française.

Nous remercions chaleureusement les auteurs et les évaluateurs qui ont contribué à la réalisation de ce numéro des *Annales de l'Université de Craiova. Série Sciences philologiques. Langues et littératures romanes* et nous espérons que les articles de ce volume éveilleront l'intérêt d'un public varié. Nous tenons également à exprimer toute notre reconnaissance à nos collègues Ines Fiedler de l'Université Humboldt de Berlin et à Louise Ouvrard de l'Institut INALCO de Paris pour l'aide précieuse accordée dans l'évaluation des articles portant sur les langues africaines.

**Le Comité de rédaction**



*DOSSIER THÉMATIQUE*  
***JEUX DE MOTS/1 :***  
*ÉTUDES DE LINGUISTIQUE*



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

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

## Résumé

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.

## Abstract

### SUBVERSIVE EFFECTS OF WORD PLAYS IN IONESCO'S THEATRE

Far from being a mere form of entertainment, puns prove to be useful instruments in deconstructing language structures that focus on their subversive or perverse effects, as they are successfully illustrated in Eugene Ionesco's drama. In this article, we aim to study such effects by which humour and language deconstruction combine to create an absurd and shocking atmosphere, which both surprises and annoys the reader. Puns, counterpoises, assonances, rhymes and mumbo jumbo talk found in his theatre turn into an unprecedented way of expressing characters' linguistic stereotypes, their status and puppet behaviour while, at the same time, represent a way to draw attention to the lack of communication in a world dominated by clichés and absurdities.

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

**Keywords :** *word games, puns, assonance, alliteration, spoonerisms*

## 1. Introduction

Profondément marqué par l'absurdité du monde où il vit, Eugène Ionesco ne réussit pas à y trouver sa place, exprimant son désabusement et sa révolte à travers la plupart de ses pièces de théâtre où le langage devient un véritable instrument pour décrire ses sentiments et pour communiquer aux lecteurs le sentiment de l'absurde contre lequel il ne reste plus rien à faire.

Dans cet article, nous nous proposons d'analyser les effets subversifs des jeux de mots comme source du comique mais aussi comme moyen d'expression de la révolte qui porte au paroxysme l'expérience de la négation et de la différence à travers deux pièces de théâtre : *La cantatrice chauve* et *Les chaises*. En effet, on assiste dans les deux pièces à l'assassinat du langage, un langage qui a perdu sa fonction de communication en même temps que se produit l'aliénation de l'homme dans un univers de plus en plus hostile, qui menace de se désunir, de perdre son sens et de se vouer à l'absurde.

Prenant comme point de départ sa propre expérience dans l'apprentissage de l'anglais avec la méthode *Assimil*, *La cantatrice chauve* met au premier plan la vie de la bourgeoisie à travers un grand nombre de phrases brèves et plates, aptes à montrer l'absurdité de cette méthode basée sur l'assimilation intuitive. À côté du comique de situation, Ionesco met au premier plan un comique de langage irrésistible, qui tient à la banalité des propos échangés, à la simplicité des dialogues, au style discontinu, à l'humour et à toute une artillerie verbale - calembours, jeux de mots et dialogues composés de clichés. Doubrovsky (1960 : 320-321) caractérise ainsi le style de Ionesco :

« Au lieu que les hommes se servent du langage pour penser, c'est le langage qui pense pour eux. Il faut leur arracher ce masque. Après le comique de non-caractère, nous avons le comique de l'anti-mots ».

Pour la deuxième pièce de théâtre, *Les Chaises*, le but d'Ionesco était d'écrire une pièce sur le vide, une pièce sans personnages, à l'extrême limite du théâtre et où il n'y aurait que des chaises en tant qu'objets linguistiques plus que comme des personnages réels :

« J'ai essayé d'extérioriser l'angoisse de mes personnages dans les objets, de visualiser l'action scénique, de donner des images concrètes de la frayeur ou du regret, du remords, de l'aliénation [...] en ce sens] tout devient présence, tout devient personnage ». (Ionesco, *Notes et Contre-Notes*)

Un autre aspect de cette utilisation mécanique du langage est celui du langage en délire, qui éclate à la fin de chaque pièce. On observe alors une certaine progression dans l'aliénation du langage qui devient une suite de formules vides, de séquences homophoniques jusqu'à sa réduction à des éléments premiers, vocaliques ou consonantiques.

Cette progression dans la destruction du langage dans les deux pièces analysées nous a amenée d'ailleurs à structurer notre analyse en deux temps: dans



une première étape, nous tenterons de décèler le message de son théâtre au niveau phrastique et transphrastique pour pousser notre analyse, dans une deuxième étape, vers la dissolution du langage par les jeux de mots.

## 2. Première étape : du texte à la phrase

Tout discours se construit sur la base d'une suite de phrases cohérentes, qui s'enchaînent de façon logique, mais ce n'est pas le cas chez Ionesco. Chez lui, au contraire, on remarque une destruction progressive du langage où les raisonnements illogiques, l'anecdote, les jeux grammaticaux et les oxymorons comptent parmi les moyens de prédilection dont il se sert pour créer une atmosphère absurde et incompréhensible.

La *Cantatrice chauve* débute par des phrases simples et plates, des échanges absurdes pour montrer, d'une part, la banalité de la vie menée par la bourgeoisie anglaise et, d'autre part, l'absurdité de la méthode *Assimil* pour l'apprentissage des langues étrangères basée sur l'assimilation progressive. En conséquence, les thèmes des dialogues entre les personnages ressemblent à ceux qu'on trouve dans un manuel de langues étrangères: les répliques portent sur le temps, la nourriture, la ville natale. On y trouve également de simples exercices de prononciation, des mots sans signification, déformés, qui ridiculisent la conversation de salon et stigmatisent les effets nocifs du conformisme.

Les répliques échangées par les personnages constituent des jeux de mots dans la mesure où les mots sont presque dépourvus de leur sens, ils sont répétitifs et stéréotypés, de sorte que le langage même devient un simple « jeu ». Dans la mesure où les personnages s'y prêtent d'après des règles qui échappent à la normalité et aux lois de cohérence, de pertinence, de clarté (Grice, 1989), cela s'apparente à un jeu de société. Le flou qui entoure les personnages, le manque de repères spatiaux et temporels font partie du jeu, et la répétition de répliques et de scènes identiques ne font qu'accentuer l'absurde, le grotesque et la dérision :

- (1) On entend sonner à la porte d'entrée.  
M. SMITH : Tiens, on sonne.  
Mme SMITH : Il doit y avoir quelqu'un. Je vais voir. (Elle va voir. Elle ouvre et revient.) Personne.  
Elle se rassoit.  
M. MARTIN : Je vais vous donner un autre exemple...  
Sonnette.  
M. SMITH : Tiens, on sonne.  
Mme SMITH : Ça doit être quelqu'un. Je vais voir.  
(Elle va voir. Elle ouvre et revient.) Personne.  
Elle revient à sa place. (*La cantatrice chauve*)

Le dialogue des Smith sur la mort de Bobby Watson, truffé d'oxymorons (*un mort vivant*) et d'associations insolites de mots (*le plus joli cadavre de Grande-Bretagne*), a un effet humoristique, en dépit du sujet sérieux sur lequel il porte :

- (2) M. SMITH, toujours dans son journal : Tiens, c'est écrit que Bobby Watson est mort.  
 Mme SMITH : Mon Dieu, le pauvre, quand est-ce qu'il est mort ?  
 M. SMITH : Pourquoi prends-tu cet air étonné ? Tu le savais bien. Il est mort il y a deux ans. Tu te rappelles, on a été à son enterrement, il y a un an et demi.  
 Mme SMITH : Bien sûr que je me rappelle. Je me suis rappelé tout de suite, mais je ne comprends pas pourquoi toi-même tu as été si étonné de voir ça sur le journal.  
 M. SMITH : Ça n'y était pas sur le journal. Il y a déjà trois ans qu'on a parlé de son décès. Je m'en suis souvenu par association d'idées !  
 Mme SMITH : Dommage ! Il était si bien conservé.  
 M. SMITH : C'était *le plus joli cadavre de Grande-Bretagne!* Il ne paraissait pas son âge. Pauvre Bobby, il y avait quatre ans qu'il était mort et il était encore chaud. *Un véritable cadavre vivant.* Et comme il était gai ! (*La cantatrice chauve*)

Les anecdotes qui abondent dans le texte, racontées par le pompier (*Le Chien et le bœuf*, *Le Serpent et le renard*, *Un jeune Veau [qui] avait mangé trop de verre pilé*) déconcertent totalement le lecteur / spectateur, tout comme les fables et les contes populaires qui servent à illustrer un précepte de morale ou d'utilité pratique :

- (3) Le POMPIER : « Le Chien et le Bœuf », fable expérimentale : une fois, un autre bœuf demandait à un autre chien : « Pourquoi n'as-tu pas avalé ta trompe ? »  
 « Pardon, répondit le chien, c'est parce que j'avais cru que j'étais éléphant ». (*La cantatrice chauve*)

L'intertextualité cryptée avec les fables de La Fontaine (*Le chien et le Loup*, *L'aigle et le Serpent*, etc.) engage le lecteur dans un jeu où il semble ne rien comprendre, parce que le langage a perdu tout sens – ni le chien, ni le bœuf n'ont de trompe – et la réponse du chien est d'un humour noir qui frôle l'absurde absolu.

Le jeu avec le non-sens est assez fréquent dans les deux pièces de théâtre :

- (4) Mme SMITH : L'automobile va très vite, mais la cuisinière prépare mieux les plats.  
 M. SMITH : Ne soyez pas dindons, embrassez plutôt le conspirateur.  
 M. MARTIN : Charity begins at home.  
 Mme SMITH : J'attends que l'aqueduc vienne me voir à mon moulin.  
 M. MARTIN : On peut prouver que le progrès social est bien meilleur avec du sucre. (*La cantatrice chauve*)

- (5) Le VIEUX : Le drôle arrive ventre à terre. (*Les chaises*)

Le même effet d'anéantissement du langage est produit par la création lexicale des néologismes incongrus dans les deux pièces de théâtre analysées : « glouglouteurs », « glouglouteuses », « encaqueur », « escarmoucheur » (*La cantatrice chauve*), « électrocutiens » (*Les chaises*).

On peut enfin citer les jeux grammaticaux qualifiés par Hernandez (1984 : 241) comme « [...] tout un exercice de style ». L'emploi surabondant des pronoms