



LES JEUX POPULAIRES DANS L'ŒUVRE DRAMATIQUE DIDIGA DE ZADI ZAOUROU

Sotchénou Polycarpe MONTCHO GOKOUNON

polycarpemontchogokounon@gmail.com

Université d'Abomey-Calavi, Benin

RÉSUMÉ

En choisissant d'étudier les jeux populaires dans l'œuvre dramatique didiga de Zadi Zaourou, on a comme objectif de décrypter les types de jeux qui apparaissent dans le théâtre initiatique de l'auteur en vue d'en montrer un aspect de l'originalité. En convoquant modestement des compétences dans les domaines tels que la littérature, l'histoire, la sociologie, l'anthropologie, la linguistique, le théâtre, la musique, la danse et la sculpture, on a découvert quatre types de jeux populaires dans les pièces étudiées. Il s'agit du match de football télévisé dans *Le secret des dieux*, du jeu de dames dans *La Tignasse*, de l'awalé dans *Kitanmadjo* et du jeu de la graine dans *La Termitière*. Ces jeux populaires assurent principalement dans le didiga les fonctions de divertissement et de théâtre dans le théâtre. De façon exceptionnelle, le déroulement du jeu de la graine prend l'allure d'une pièce de tradition orale, d'un spectacle total à plusieurs espaces, et fait penser au jeu béninois populaire « *Ahannui Ahannui* ». L'étude est faite suivant une démarche essentiellement basée sur la sociocritique et l'analyse du discours.

Mots-clés : didiga ; jeux populaires ; sociocritique ; analyse du discours ; théâtre dans le théâtre.

ABSTRACT

By choosing to study popular games in the didiga dramatic work of Zadi Zaourou, we aim to decipher the types of games that appear in the author's initiatory theater in order to show an aspect of originality. By modestly summoning skills in fields such as literature, history, sociology, anthropology, linguistics, drama, music, dance and sculpture, four types of games popular in plays were discovered. These are the televised football match in *Le secret des dieux*, the checkers game in *La Tignasse*, the awalé in *Kitanmadjo* and the seed game in *La Termitière*. These popular games mainly perform in the didiga the functions of entertainment and drama in the theater. Exceptionally, the progress of the game of the seed takes on the appearance of an oral tradition play, a total show with several spaces, and is reminiscent of the popular Beninese game "Ahannui Ahannui". The study is carried out following an approach essentially based on socio-criticism and discourse analysis.

Keywords: didiga; popular games; sociocriticism; discourse analysis; theater in the theater.

INTRODUCTION

Le champ de la dramaturgie ivoirienne a connu d'importantes innovations esthétiques à partir des années 1980 jusqu'à 2000. En analysant, dans une étude, les pièces créées et éditées par les auteurs au cours de cette période, Pierre Médéhouègnon (2010, p.79) parle de « *l'âge d'or des innovations dramatiques en Côte d'Ivoire* ». Parmi les auteurs les plus populaires qui ont introduit dans la dramaturgie

ivoirienne une nouvelle forme d'esthétique à travers leurs œuvres, il y a Zadi Zaourou qui est également critique littéraire, poète et homme politique.

En tant que dramaturge, il est surtout connu comme l'initiateur du didiga, une expression dramatique d'esthétique singulière empreinte de symbolisme initiatique traditionnel africain. En tant que directeur de la compagnie didiga, il a composé et fait jouer, pendant une décennie environ, une dizaine de pièces de théâtre. Il s'agit de : *La Tignasse* (1978) ; *Kitanmadjo* (1978) ; *La Termitière* (1981) ; *Les rebelles du bois sacré* (1982) ; *L'œuf de pierre* (1983) ; *Le secret des dieux* (1984) ; *Voyage au pays de l'or* (1984) ; *La guerre des femmes* (1985) ; *L'homme au visage de mort* (1989) et, bien avant tous ces titres, *L'œil* (1975). Mais parmi toutes ces pièces, ce sont *L'œil*, *La Tignasse*, *Kitanmadjo*, *La Termitière*, *Le secret des dieux* et *La guerre des femmes* qui ont été édités et publiés (Voir la bibliographie du présent article, infra).

Parmi les innovations qui caractérisent l'œuvre dramatique didiga de Zadi Zaourou, il y a la présence des jeux populaires dans les textes des pièces, notamment *La Tignasse*, *Kitanmadjo* (1984, 134p), *La Termitière* (2001, 122p) et *Le secret des dieux* (1999, 157p). Quels sont alors les jeux populaires utilisés par l'auteur dans ces pièces ? Et quelle valeur esthétique présentent-ils dans l'univers du didiga ? L'objectif qui sous-tend le présent travail de recherche est de décrypter les types de jeux qui apparaissent dans le théâtre initiatique de Zadi Zaourou en vue d'en montrer un aspect de l'originalité. En choisissant comme pilotis méthodologiques la sociocritique et l'analyse du discours, nous décryptons les types de jeux et leurs fonctions dans le didiga avant de montrer comment le jeu de la graine y est spécifiquement un jeu-spectacle total inspiré du jeu béninois populaire « *Ahannui Ahannui* ».

1. Les types de jeux et leurs fonctions dans le didiga

Les jeux populaires qui apparaissent dans l'œuvre dramatique didiga de Zadi Zaourou sont : le match de football télévisé dans *Le secret des dieux* (1999, pp.40-41), le jeu de dames dans *La Tignasse* (1984, pp.9-10), l'awalé dans *Kitanmadjo* (1984, p.106) et le jeu de la graine dans *La Termitière* (2001, pp.90-95).

1.1. Le jeu de football

Le jeu de football apparaît dans le tableau rythmique III du *Secret des dieux* et prend l'allure d'« *une parodie d'affrontement entre deux équipes de football. Ici, LES DIABLES ROUGES du Zaïre contre LES REDOUTABLES DU CIEL de Côte d'Ivoire* » (Zadi Zaourou, 1999, p.40). Du point de vue idéologique, ce jeu ressemble à un prolongement de « *l'affrontement didigaesque* » (Zadi Zaourou, 2001, p.125) entre « *deux groupes de jeunes délinquants (qui) se défient du regard et du geste* » (Zadi Zaourou, 1999, p.26) dans le tableau rythmique I de la pièce. La spécificité de ce jeu réside dans son mode de déroulement, car il prend la forme d'un match télévisé, « *un match tout en ballet que commente* » (Zadi Zaourou, 1999, p.40) un JOURNALISTE SPORTIF DE

SERVICE qui en fait la retransmission aux [télés]spectateurs depuis le « *stade Si Dieu le veut de Bimbresso* » (Zadi Zaourou, 1999, p.40) où le jeu a lieu dans « *une ambiance extraordinaire* » (Zadi Zaourou, 1999, p.40) au cœur du didiga.

LE JOURNALISTE SPORTIF DE SERVICE Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, voici venu enfin le jour tant attendu. Dans quelques minutes, Les Redoutables du ciel rencontrent Les Diables Rouges ! Le tout Abidjan est là. Je vois là-bas les deux équipes qui font leur entrée. Voici le Zaïre avec à sa tête le diabolique Owambé Do Nzombé. Et voici Les Redoutables du Ciel conduits par le petit Sékou de Bouaké. (Zadi Zaourou, 1999, p.40).

À l'analyse, le jeu de football assure, dans *Le secret des dieux* de Zadi Zaourou, une fonction divertissante en ce sens qu'il s'agit, en vérité, d'« *un match tout en ballet que commente le journaliste* » (Zadi Zaourou, 1999, p.40), un match symbolique au cours duquel, au-delà de la rencontre et de l'expression de la joie, « *l'espace-corps se propose comme un tableau scriptural générateur d'informations-adjuvant à l'appréhension de l'idéologie globale de la fiction prétexte* » (Tossou, 2019, p.45). Ce jeu de football télévisé prend alors l'allure d'une « *pièce de tradition orale* » (Koudjo, 2015, p.144), d'un jeu-spectacle à espace unique, le « *stade Si Dieu le veut de Bimbresso* » (Zadi Zaourou, 1999, p.40), les joueurs étant les comédiens/personnages ; et les spectateurs, le public constitué de « *mesdames, mesdemoiselles, messieurs* », un public au sein duquel on reconnaît « *le Ministre de la colère immédiatement suivi du Ministre des sports. Il y a aussi celui du pardon.* » (Zadi Zaourou, 1999, p.40). On peut donc dire que, dans *Le secret des dieux* de Zadi Zaourou, le jeu de football fonctionne comme la technique de théâtre dans le théâtre qui est l'un des multiples procédés esthétiques utilisés par l'auteur dans cette pièce de facture didiga. Selon Tohonou Gbéasor dans l'introduction de la pièce théâtrale de Sénouvo Agbota Zinsou (1984, p.XX) intitulée *On joue la comédie*, « *ce procédé consiste à insérer un jeu dans un autre jeu.* » Il est aussi présent dans la pièce intitulée *La Tignasse* où il prend une nouvelle forme, celle du jeu de dames.

1.2. Le jeu de dames

Dans *La Tignasse*, le jeu de dames a lieu « *dans une banlieue de la Capitale* » (Zadi Zaourou, 1984, p.9). Il est exécuté par « *un petit groupe de badauds* » (Zadi Zaourou, 1984, p.9) qui sont à la fois les comédiens/personnages et les spectateurs du jeu, car tandis que certains sont concentrés et jouent frénétiquement, d'autres sont « *attroupés* » (Zadi Zaourou, 1984, p.9) et regardent le spectacle. En effet, l'espace spécifique du jeu est indéfini, puisque la « *Capitale* » est un macro-espace dont les composantes sont multiples. Par ce procédé d'écriture, le dramaturge semble inviter le lecteur et le metteur en scène de la pièce à concrétiser par eux-mêmes à l'intérieur de la « *Capitale* », cet espace qui, de par le signifiant « *badauds* », serait un ghetto, un espace de rencontre pour les individus du bas peuple. À preuve, pendant le déroulement du jeu, « *arrive un homme ; il a tout l'air d'un fou, avec ses habits usés jusqu'aux boutons, son air de bête affamée et surtout sa tignasse impressionnante* » (Zadi

Zaourou, 1984, p.9). Cet homme dont la « *prosopographie* » et « *l'éthopée* » (Philippe Hamon, cité par Tossou, 2019, p.71) sont présentées sur un registre pathétique est bien sûr l'homme-à-la-tignasse qui assume dans la pièce son destin en tant que paria, en tant que « *débris humain* » (Kakpo, 2008, pp.65-92). Par ailleurs, le DEUXIÈME JOUEUR, s'adressant en français de *Moussa* aux badauds spectateurs du jeu, laisse comprendre qu'il est un délinquant à peine sorti de la prison : « *DEUXIÈME JOUEUR : (...) Moi je sors la prison comme ça et pi mon l'affaire n'a même pas terminé encore.* » (Zadi Zaourou, 1984, p.10).

Comme on le voit, le jeu de dames, qui est une occasion pour les « *badauds* » de se rencontrer, assure dans *La Tignasse*, une fonction divertissante, en témoignent les expressions suivantes qui forment le champ lexical de *joie* pendant le déroulement du jeu : « *joue bruyamment aux dames* » (Zadi Zaourou, 1984, p.9), « *jouer frénétiquement* » (Zadi Zaourou, 1984, p.9), « *relancent de plus belle leur partie de dames* » (Zadi Zaourou, 1984, p.9), « *se met à jouer furieusement* » (Zadi Zaourou, 1984, p.10), « *le jeu reprend, plus chaleureux encore qu'auparavant.* » (Zadi Zaourou, 1984, p.10). Du point de vue esthétique, ce jeu illustre dans l'œuvre dramatique didiga de Zadi Zaourou, la technique de théâtre dans le théâtre perceptible également dans la pièce intitulée *Kitanmadjo* à travers l'awalé.

1.3. L'awalé

L'awalé est un jeu populaire joué dans de nombreux pays africains, avec différents noms tels que *wôli* ou *wali* au Mali, *adi* au Ghana, *aji* au Bénin, *awalé* en Côte d'Ivoire, *ayo* au Nigeria, *wuré* au Sénégal, etc. (Cf.: <https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Awalé>, consulté le 17 juillet 2021 à 17h 16 minutes). L'awalé est le plus répandu des jeux de la famille « *mancala* » (Cf.: <https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Mancala>, consulté le 18 juillet 2021 à 14h 03 minutes).

Le jeu de l'awalé a lieu dans le tableau V de la pièce *Kitanmadjo* et sert de transition entre le conseil de village et la concertation improvisée par un groupe de femmes au sujet de la disparition de *Kitanmadjo*. Au total, quatre personnages sont les acteurs du jeu, « *quatre vieux jouant (...) sans mot dire, l'air préoccupé.* » (Zadi Zaourou, 1984, p.106). En intégrant ce jeu dans l'action dramatique, l'auteur semble vouloir produire sur le lecteur/spectateur de la pièce, un instant de joie qui fait penser à la fonction cathartique telle que l'entend Aristote. Car, avant et après ce jeu de distraction, l'action dramatique est essentiellement caractérisée par la tension qui ne manque pas d'affecter la psychologie individuelle. Le quatrième et dernier jeu populaire qui retient notre attention dans l'œuvre dramatique didiga de Zadi Zaourou est le jeu de la graine.

1.4. Le jeu de la graine

Le jeu de la graine apparaît dans le tableau I de la pièce *La Termitière*. Dans sa forme, il est perçu comme un jeu de mémoire et d'intelligence ayant pour finalité de développer chez le joueur-acteur principal la faculté du calcul mental. Il apparaît aussi comme une occasion solennelle de rencontre et de distraction, car il se déroule dans une ambiance festive, tant la musique et la danse impriment au jeu une allure de pièce de tradition orale.

Globalement, et dans une perspective descriptive, le jeu se déroule dans un cercle musical, suivant quatre étapes. À l'entame du jeu, on isole un personnage, qui sera le joueur-acteur principal, et on lui cache une graine : « *La graine peut être cachée n'importe où, dans la salle.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). L'épreuve consiste à engager le joueur-acteur principal dans une quête initiatique au rythme de la parole de l'arc musical pour qu'il tente de retrouver cette graine en franchissant des étapes :

Quelqu'un dans le cercle

(à l'un des musiciens)

- Hé ! Bada ! Écoute-moi bien. Tu vas aller loin d'ici. Là-bas. Tout là-bas. On va jouer le jeu de la graine ! (cris de joie de la foule)
- Voilà ! Maintenant, va t'en (sic) ! (Zadi Zaourou, 2001, p.90).

Ensuite, « *l'arc musical soudain résonne. Il parle. Il rappelle les musiciens.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). Le personnage isolé entre-temps, qui est « *l'un des musiciens* », « *un bisca à la main, fait son entrée sous les viva de ses compagnons joyeux qui avaient, entre-temps, pris soin de cacher la graine avec la complicité du joueur d'arc.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). Dès lors, l'arc commence à distiller une musique chaleureuse qui engage l'homme au bisca dans une danse frénétique pour chauffer le cercle et l'impressionner avant l'acmé du jeu.

Le jeu lui-même se déroule comme un dialogue constant entre le joueur-acteur principal et l'arc musical qui est le contrôleur-conducteur du jeu. Ce dernier « *répond de façon très différente « oui » ou « non » aux questions du joueur.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). En d'autres termes, c'est la parole de l'arc qui éclaire le joueur, lui fait savoir s'il est ou non sur le chemin qui mène à la graine : « *D'étape en étape, le jeu se développe, l'arc guidant le joueur* » (Zadi Zaourou, 2001, p.93) qui ne cesse de danser et de chercher la graine, le bisca toujours à la main.

Enfin, « *l'arc parle tant et si bien que le joueur finit par découvrir la graine sous les chaudes félicitations de ses camarades.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94). Alors, l'arc se tait pour laisser place aux claquements de mains des musiciens et de la foule en général « *qui se brise en joyeuse mêlée, les femmes poussant des youyou (sic) stridents.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94).

À partir de ces caractéristiques, on peut dire que, loin d'être perçu comme une fade occasion d'amusement, le jeu de la graine dans *La Termitière* apparaît comme un art vivant et complexe, un art de divertissement et de récréation sapidé, un art à l'intérieur duquel se trouvent le chant, la musique, la danse, la poésie, la mimique, la sculpture, etc. En plus clair, le jeu de la graine dans *La Termitière* est « un jeu chanté qui affiche presque toutes les dimensions d'une pièce de tradition orale » (Koudjo, 2015, p.143), « un jeu-spectacle total à plusieurs espaces. » (Koudjo, 2015, p.145).

2. Le jeu de la graine : un jeu-spectacle total à plusieurs espaces dans le didiga

Le jeu de la graine est un jeu dense et complexe dont l'analyse demande la mise en œuvre d'une compétence pluridisciplinaire. Pour une étude intéressante de ce jeu, on gagnerait à convoquer des compétences dans le domaine des lettres, arts et sciences humaines : la littérature, l'histoire, la sociologie, l'anthropologie, la linguistique, le théâtre, la musique, la danse, la sculpture, etc. Le modeste essai d'analyse de ce jeu que nous proposons ici s'inscrit dans une double perspective – descriptive et comparatiste – et s'articule autour de quatre centres d'intérêt dont le premier développe le traitement de l'espace dans le jeu. Ensuite, nous montrons que le chant, la musique et la danse sont des fondements essentiels du jeu. Le troisième niveau de l'analyse se resserre autour de la parole poétique dans le jeu. Enfin, nous établissons un pont intertextuel entre le jeu de la graine et le jeu béninois populaire « *Ahannui Ahannui* ». La finalité de cette analyse est de monter un aspect intéressant de l'originalité du didiga dans le champ théâtral de Zadi Zaourou.

2.1. Le traitement de l'espace dans le jeu

Le jeu de la graine, qui est habilement enchâssé dans le prologue, lui-même fragmenté et intercalé dans le tableau I de *La Termitière*, se présente, lui seul, comme un spectacle total à plusieurs micros-espaces contenus dans un macro-espace qu'est « la salle » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). Les micros-espaces repérables dans ce jeu sont au nombre de cinq. D'abord, il y a l'espace de l'arc musical qui, dans le déroulement du jeu, joue le rôle de conducteur ou de contrôleur des prestations et des performances du joueur-acteur principal, l'homme au bissa. C'est de cet espace que provient la musique chaleureuse dans laquelle baigne tout le jeu. Ensuite, on a l'espace du joueur-acteur principal, candidat à un examen, qui s'y engage joyeusement, et dans une quête initiatique : retrouver « la graine (qui) peut être cachée n'importe où, dans la salle. » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). C'est un espace d'épreuves qui contraint à la concentration et à la rigueur malgré la danse frénétique à y exécuter. En outre, on distingue l'espace secret (la cachette) où la graine est cachée « avec la complicité du joueur d'arc. » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). Par ailleurs, on identifie l'espace du chœur constitué de « musiciens » (Zadi Zaourou, 2001, p.91) disposés en forme de cercle, un « cercle qui se liquéfie tout entier en chants et danses. » (Zadi

Zaourou, 2001, p.94). Enfin, on reconnaît l'espace du public, « *le public* » (Zadi Zaourou, 2001, p.93) qui assiste à la prestation et à la performance du joueur-acteur principal. Pendant le jeu, le public peut se mêler aux musiciens pour pousser à l'acmé l'ambiance festive dans laquelle cette pièce de tradition orale se déroule au cœur du *didiga I*. La preuve, à la fin du jeu, on ne distingue plus les musiciens du public dans l'enthousiasme général, après la découverte de la graine par l'homme au bissa :

Et l'arc parle tant et si bien que le joueur finit par découvrir la graine sous les chaudes félicitations de ses camarades. Alors l'arc se tait tandis que chants et claquements de mains reprennent de plus belle. Le cercle d'arc musical se brise en joyeuse mêlée, les femmes poussant des youyou (sic) stridents. (Zadi Zaourou, 2001, p.94).

De là, le jeu de la graine apparaît aussi comme une occasion solennelle de rencontre, de chant, de musique et de danse, à l'instar d'un concert musical.

2.2. Le chant, la musique et la danse comme fondement du jeu

Dans *La Termitière*, lorsque prend fin la première partie du prologue, « *le chant rythmé* » (Zadi Zaourou, 2001, p.90) que fredonnait très doucement le cercle d'arc musical reprend du volume, avec des battements de mains : « *Et c'est là qu'entrent dans le cercle les musiciens. Ils sont accueillis avec enthousiasme.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.90). Ce « *chant rythmé* » qui campe le décor dès la première étape du jeu devient « *musique* » (Zadi Zaourou, 2001, p.91) à partir de la deuxième phase. Il s'agit d'une musique distillée par l'arc musical qui est un instrument hissé à la dignité d'un personnage humain dans le didiga :

L'arc distille maintenant une musique chaleureuse. L'homme au bissa danse au rythme de cette musique, agite rythmiquement son bissa, se penche vers l'avant, vers l'arrière, se redresse et progresse vers le cercle joyeux qui l'encourage de ses battements de mains rythmés. Il décline les noms de l'arc, lui adresse des louanges, engage avec lui un véritable dialogue. Voilà qu'il entre maintenant dans le cercle et, agitant son bissa, entreprend de chercher la graine. (Zadi Zaourou, 2001, p.91).

De par l'emploi du groupe nominal « *une musique chaleureuse* » dans la première phrase de ce passage, on comprend que l'ambiance festive dans laquelle se déroule le jeu de la graine est poussée à l'acmé, tant la parole de l'arc est mélodiée et rythmée. Il s'ensuit donc, dans la deuxième phrase du passage, une danse frénétique qui met tout le corps du joueur-acteur principal dans un mouvement tout à fait poétique, dans des élans rythmiques qui illustrent le concept d'« *europographie* », tel que l'entend Okri Pascal Tossou (2019, p.59). À preuve, les expressions suivantes forment le champ lexical de « *danse chaleureuse* » dans le passage : « *l'homme au bissa danse au rythme de cette musique* », « *agite rythmiquement son bissa* », « *se penche vers l'avant, vers l'arrière* », « *se redresse et progresse vers le cercle joyeux qui l'encourage de ses battements de mains rythmés.* »

La « *musique chaleureuse* » distillée par l'arc est la toile de fond du jeu de la graine dans *La Termitière*, car ce n'est qu'à la fin du jeu, après la découverte de la graine par

le joueur-acteur principal, l'homme au bissa, que « *l'arc se tait* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94) pour laisser place aux « *chants et claquements de mains* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94), comme à l'entame du jeu. S'il en est ainsi, on aura raison de se poser la question suivante : quelle place occupe la parole poétique de l'arc dans le jeu de la graine ?

2.3. *La parole poétique : un trait distinctif du jeu*

On dit que la parole d'un individu est poétique lorsque le discours qu'il produit sort de la catégorie de la parole ordinaire pour s'ancrer dans celle de la parole littéraire qui se caractérise par la dominance de la fonction poétique ou esthétique du langage, par l'emploi d'un code dense contenant des « non-dits », fonctionnant comme des paraboles, par l'emploi d'une structure phrastique singulière s'écartant parfois de la norme. Pendant le déroulement du jeu de la graine, la parole poétique est émise par deux personnages à savoir, l'homme au bissa et l'arc musical.

Si nous prenons le personnage de l'homme au bissa, qui est le joueur-acteur principal du jeu, pendant qu'il danse rythmiquement pour chauffer le public et l'impressionner avant de s'engager dans la quête initiatique – la recherche de la graine entre-temps cachée –, il s'arrête à un moment donné, se redresse et progresse vers le cercle joyeux qui l'encourage de ses battements de mains rythmés. Alors, « *il décline les noms de l'arc, lui adresse des louanges, engage avec lui un véritable dialogue.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). Dans ce passage, ce sont les propositions indépendantes « *il décline les noms de l'arc* » et « *lui adresse des louanges* » qui suggèrent l'idée de prière et de panégyriques claniques, véritables textes de la poésie orale authentiquement africaine, l'arc étant un personnage de la culture bété en Côte d'Ivoire.

Ce personnage qui s'appelle Guehi Dôdô (Zadi Zaourou, 2001, p.93) apparaît dans l'univers du jeu de la graine comme un rhéteur, comme un griot, comme un poète-musicien émérite dont la parole fait ondoyer la joie et le plaisir dans tous les cœurs. C'est au rythme de sa parole poétique que se déroule tout le jeu. C'est cette parole qui engage le joueur-acteur principal dans une danse ruisselante tout au long du jeu. Le dialogue amical de l'arc avec le joueur-acteur principal est marqué par la profération de parole caractérisée par la « *recherche formelle* » (Koudjo, 2015, p.39), des « *séquences mesurées et/ou répétées* » (Koudjo, 2015, p.39), un « *code ambigu* » (Koudjo, 2015, p.39), un « *code dense* » (Koudjo, 2015, p.39) ; bref par une « *parole ritualisée* » (Koudjo, 2015, p.39). Le passage suivant, relativement long, en est une illustration :

L'arc musical

- Venez
Venez
Venez
Venez
Venez

Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
O! Mahi Bada
Grande mare de forêt
Mahi Bada
O! Grande mare de forêt
O! Mahi Bada
(...)

L'arc

- Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
Arc, lève-toi qu'on s'en aille
S'en aille
S'en aille

Le joueur se remet à danser et marche vers le public. D'étape en étape, le jeu se développe, l'arc guidant le joueur. Et l'arc parle.

L'arc musical

(sur un rythme endiablé)

- Saluons
Saluons
Saluons
Saluons le Didiga
Saluons
Saluons
Saluons le Didiga
C'est le Didiga que nous saluons
C'est le Didiga que nous saluons
C'est le Didiga que nous saluons
Saluons-le
Saluons-le
Saluons-le
Saluons le Didiga. (Zadi Zaourou, 2001, pp.91-94).

Comme on le constate, pendant le jeu de la graine dans *La Termitière*, la parole de l'arc est proférée sous la forme de vers libres, répétés successivement à l'intérieur de chaque strophe. En regardant de près l'intensité rythmique de cette parole poétique, on note une gradation ascendante dans sa profération. Car, de la première strophe à la troisième et dernière, l'entrain de l'arc au cours de l'émission de la parole monte en flèche : « *le joueur se remet à danser et marche vers le public* » sur fond de la musique de l'arc ; « *d'étape en étape, le jeu se développe, l'arc guidant le joueur* ». Et, dans un dernier élan, dans un dernier souffle, l'arc parle, « *sur un rythme endiablé* », un peu comme dans une transe poétique. À l'analyse, la répétition successive des mêmes

vers à l'intérieur de chaque strophe rappelle la méthode mnémotechnique qui est une caractéristique des comptines. Car, une comptine est un « *petit poème de tonalité enfantine, chantonné syllabe par syllabe, dans lequel le rythme importe plus que le sens, et qui sert à désigner, avant le jeu, celui qui tiendra une certaine place, bonne ou mauvaise.* » (Michel Jarrety, 2001, p.93).

Dans la première strophe de cette parole poétique, l'arc commence par mobiliser la foule et les musiciens dans les cinq premiers vers qui sont la répétition du dissyllabe « *venez* ». Ensuite, il s'identifie au joueur par le phénomène de métempsychose et l'invite spécialement à s'engager dans le jeu de la gaine de par la répétition successive de l'hexasyllabe « *Arc, lève-toi qu'on s'en aille* ». Enfin, il décline le prénom et le nom du joueur, « *Mahi Bada* », et fait son éloge comme on le fait souvent dans les versets des panégyriques claniques – « *Grande mare de la forêt* » – pour l'inciter au jeu. Le but visé par l'arc à travers ce procédé poétique est atteint, car en ce moment précis où il répète ce puissant verset précédé d'une interjection – « *O ! Grande mare de forêt* » –, le joueur répond favorablement à son appel : « *- Oui, je t'entends ! J'entends mais un instant, je viens à toi.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.92). Et l'arc insiste : « *Viens que nous jouions.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.92).

La deuxième strophe de la parole de l'arc intervient à la suite des « *nouveaux rires du cercle* » (Zadi Zaourou, 2001, p.93) sur fond d'ironie, lorsque le joueur trébuche sur le chemin de la recherche de la graine. Ici, l'arc encourage le joueur « *faussement irrité* » (Zadi Zaourou, 2001, p.93) à poursuivre la recherche de la graine cachée quelque part dans la salle du jeu. On le voit, les quatre premiers vers de cette strophe sont la répétition, doublée de parallélisme, de l'hexasyllabe « *Arc, lève-toi qu'on s'en aille* ». Les deux derniers vers de cette strophe répètent les deux dernières syllabes de chacun des quatre premiers hexasyllabes : « *S'en aille* », « *S'en aille* ». Il s'agit là, d'un procédé mnémotechnique simple, mais élégant, dont l'originalité réside dans le choix des signifiants qui s'accordent librement et harmonieusement pour suggérer l'idée de douceur, de paix et de joie dans le jeu de la graine – donc dans le didiga : [sānaj], [sānaj]. Et « *le joueur se remet à danser et marche vers le public. D'étape en étape, le jeu se développe, l'arc guidant le joueur. Et l'arc parle.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.93). Et la parole de l'arc est davantage rythmée, mais « *un rythme endiablé* » (Zadi Zaourou, 2001, p.93) dans la troisième et dernière strophe, un rythme qui montre le caractère hautement divertissant du jeu perçu en même temps comme un véritable art de la parole, la parole poétique.

Dans cette strophe, l'arc rend exclusivement hommage au didiga en le saluant longuement de par la répétition du verbe « *saluons* » utilisé dans tous les vers de la strophe. Les trois premiers vers, puis les cinquième et sixième vers de cette strophe sont formés du même « *mot-phrase* » assez suggestif : « *Saluons* ». Dans le quatrième, le septième et le quatorzième vers de cette strophe, le sens du « *mot-phrase* » « *saluons* » est rendu plus précis par l'occurrence du groupe nominal « *le didiga* » en

position de complément d'objet direct dont la réduplication prend la forme du pronom personnel « *le* » à la fin des vers onze, douze et treize de la même strophe. Enfin, l'arc met « *le didiga* » en relief trois fois, par l'emploi du présentatif « *c'est... que* » dans les vers clivés (Cécile Narjoux, 2018, pp.536-537) huit, neuf et dix de cette strophe de sa parole poétique : « *C'est le didiga que nous saluons* ». Par cette mise en relief répétée successivement trois fois, on comprend que l'arc musical a la volonté de rendre, avec insistance, « *le didiga* » présent dans l'esprit du lecteur/récepteur de sa « *parole belle, l'arc musical ayant un timbre de voix particulièrement envoûtant* » (Zadi Zaourou, 2001, p.131), « *l'arc est musicien* » (Zadi Zaourou, 2001, p.131) et, de fait, « *il chante admirablement.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.131). En employant donc le présentatif « *c'est... que* », l'arc exhibe « *le didiga* » dans les trois vers clivés et le vénère « *en lui conférant une valeur de sélection exclusive.* » (Cécile Narjoux, 2018, p.550).

Lorsqu'on s'inscrit dans une perspective socio-historique pour interroger les traditions orales africaines, on peut établir, au regard de sa forme et de son fond, un pont intertextuel entre le jeu de la graine et le jeu béninois populaire « *Ahannui Ahannui* ».

2.4. Le jeu de la graine : un jeu inspiré du jeu béninois populaire « *Ahannui Ahannui* »

Selon les références qu'en donnent certains ouvrages, le jeu béninois populaire « *Ahannui Ahannui* » est très ancien : « *Charles Béart en a recensé plusieurs modèles, sous le nom générique de « jeu du cabaretier ».* » (Charles Béart, cité par Koudjo, 2015, p.144). Dans son essai intitulé *Pour une nouvelle taxinomie de la parole littéraire en Afrique : problématique des genres de la littérature orale*, Bienvenu Koudjo a analysé une version de ce jeu. Il précise que cette version du jeu « *a été exécutée par un groupe de jeunes élèves d'une école primaire publique de Kluekanmé* » (Koudjo, 2015, p.144), dans le département du Couffo au Bénin. Dans cette analyse, il distingue essentiellement quatre espaces dans le jeu : « *l'espace de la table de jeu animé par un conducteur, contrôleur de la performance du joueur-acteur principal* » (Koudjo, 2015, p.145) ; « *l'espace du joueur principal, candidat à la performance, qui affronte l'épreuve, le dos tourné à la planche de jeu pour ne pas en tricher les détails* » (Koudjo, 2015, p.145) ; « *l'espace du chœur qui « dialogue » la chanson du jeu avec le joueur principal faisant ici office de chanteur soliste* » (Koudjo, 2015, p.145). Enfin, il y a « *l'espace du public qui assiste à la performance du candidat au jeu et qui peut fusionner avec le chœur, chaque membre des deux entités pouvant, à tour de rôle, devenir candidat à la performance.* » (Koudjo, 2015, p.145). Mais il précise que, dans ce jeu, le nombre et la dimension des espaces dépendent de la richesse dramatique que l'on veut conférer au jeu.

En plus de l'analyse de Bienvenu Koudjo, nous avons travaillé avec une version vidéo du jeu chanté d'origine béninoise « *Ahannui Ahannui* ». Cet enregistrement vidéo est fait dans le plateau d'Abomey au Bénin, sur fond du rythme traditionnel local « *Akonhoun* ». Comme l'indique ce nom d'origine fon au Bénin, « *Akonhoun* »

signifie rythme de la poitrine, car « *akón* » en *fon* désigne la poitrine en français, et « *houn* », le tam-tam, le rythme. En plus clair, « *Akonhoun* » est un rythme populaire au Bénin, surtout dans le plateau d'Abomey, un rythme dont le principe fondamental au cours de l'exécution est de n'utiliser d'autres instruments de musique que le corps : le torse, la poitrine, les mains, les cuisses, la voix humaine, etc. Au départ, le rythme « *Akonhoun* » s'exécutait dans les palais royaux, entre les princes, et était l'occasion de récits, de chansons de geste, de panégyriques, de dithyrambes ou de généalogies. La danse exécutée au cours du rythme « *Akonhoun* » traduit généralement l'expression de la joie, assure la fonction de divertissement et permet de maintenir la cohésion sociale (Cf. le site web : https://blaisap.typepad.fr/mon_weblog/2015/05/je-vous-prsente-lerythmeakonhoun.html, consulté le 19 juillet 2021 à 13h 11minutes). On comprend donc que, en accompagnant l'exécution du jeu chanté « *Ahannui Ahannui* » du rythme « *Akonhoun* », le but visé est principalement de faire vivre aux participants et aux spectateurs une grande ambiance festive, un grand moment de divertissement.

Peu avant le démarrage du jeu de la graine dans le texte de *La Termitière*, juste à la fin de la première partie du prologue, les musiciens entrent dans le cercle du jeu : « *Ils sont accueillis avec enthousiasme* » (Zadi Zaourou, 2001, p.90) par le peuple qui est, en fait, le public qui ne cesse « *de fredonner très doucement son chant de départ et de battre des mains en sourdine.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.90). Pendant le déroulement du jeu, le joueur-acteur principal danse « *au rythme soutenu par l'arc et ponctué par les battements de mains du cercle.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94). À la fin du jeu, « *chants et claquements de mains reprennent de plus belle* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94), « *les femmes poussant des youyou (sic) stridents.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94). Tout à l'image de la façon dont s'exécute le rythme « *Akonhoun* » pendant le déroulement du jeu chanté « *Ahannui Ahannui* ». À l'instar du joueur-acteur principal qui est un chanteur et danseur chevronné dans le jeu « *Ahannui Ahannui* », mais un « *chanteur-soliste* » (Koudjo, 2015, p.149) qui chante durant tout le déroulement du jeu, « *uniquement accompagné par les battements de cloches et de mains exécutés par le chœur* » (Koudjo, 2015, p.149), l'homme au bisca, qui est le joueur-acteur principal dans le jeu de la graine dans *La Termitière*, est aussi un chanteur et danseur émérite. Car, dans certaines cultures négro-africaines, le bisca, qui est une « *queue d'animal que portent les chefs et les artistes* » (Zadi Zaourou, 2001, p.91), symboliserait le génie *Aziza* qui est supposé jouer le rôle des *Muses* dans la vie des dignitaires, des créateurs d'ouvrages d'esprit et d'émotion ; bref, dans la vie des hommes de culture. Et le joueur du jeu de la graine danse, « *le bisca toujours à la main.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.94). Le comble de la joie lorsqu'il retrouve la graine à la fin du jeu dans *La Termitière* rappelle la liesse à la fin du jeu « *Ahannui Ahannui* », quand le joueur-acteur principal remporte héroïquement la victoire en entassant, dans sa « *gibecière* », toutes les graines ou pions des loges latérales de la planche du jeu.

Eu égard à ces indices textuels qui rapprochent le jeu de la graine présent dans *La Termitière* du jeu populaire africain, notamment béninois, appelé « *Ahannui Ahannui* », on peut admettre qu'il existe un pont intertextuel entre ces deux pièces des traditions orales africaines. Ainsi, le procédé d'écriture utilisé par l'Ivoirien Zadi Zaourou dans *La Termitière* tend vers l'universalisation de son art, de son œuvre qui brille du feu inextinguible des aspects féconds de la civilisation du monde noir en général. La démarche adoptée par l'auteur, là, est conforme au cinquième point de l'attitude de principe de la compagnie didiga qu'il a dirigée pendant une décennie environ :

Tirer profit du brassage des peuples qui caractérise notre époque et ne pas hésiter à prendre aux autres cultures, africaines ou extra-africaines, ce qu'elles ont de mieux dans le domaine de l'art pour féconder notre propre imagination et créer des œuvres qui ne s'adressent pas qu'à la seule sensibilité du public africain. (Zadi Zaourou, 2001, p.132).

En dehors de la planche de jeu qui n'apparaît pas dans le jeu de la graine, mais qui est plutôt remplacée par « l'espace de la cachette de la graine », l'arc musical est l'élément nouveau qu'apporte fondamentalement Zadi Zaourou dans le déroulement du jeu pour « féconder » sa « propre imagination » et confirmer son originalité. L'arc musical, Guehi Dôdô, dans son rôle de contrôleur ou conducteur du jeu, « répond de façon très différente « oui » ou « non » aux questions du joueur qui doit bien entendu être initié au langage de ce personnage. » (Zadi Zaourou, 2001, p.91). Dans le jeu « *Ahannui Ahannui* », ce rôle est assuré par le joueur-acteur principal qui, dans son chant, répond à point nommé au déplacement de la main du contrôleur ou conducteur du jeu suivi de son positionnement ou non sur les graines ou pions dans les loges latérales de la planche du jeu : « *Tótó gbédé tótó !* », ou « *Bo so ené ma kpón !* » La permutation de ce rôle et sa réutilisation par Zadi Zaourou dans un but esthétique dans le jeu de la graine ne sont pas étonnantes puisque, dans le quatrième point de l'attitude de principe de la compagnie didiga, lui-même apporte clairement des précisions sur ses rapports aux arts anciens : « *Ne pas être prisonnier de l'idéologie ancienne que servaient nos arts anciens.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.132). Au contraire, « *comprendre que la création artistique n'est pas une activité ethno-sociologique et savoir manifester concrètement la liberté d'initiative sans laquelle il ne saurait y avoir d'art ni de créateur d'art.* » (Zadi Zaourou, 2001, p.132). Eu égard à tout ce qui précède, on peut dire que, le jeu de la graine dans la pièce *La Termitière* a des accointances avec le jeu populaire d'origine béninoise « *Ahannui Ahannui* ».

CONCLUSION

Au terme de cette étude dont l'objectif est de décrypter les types de jeux qui apparaissent dans le théâtre initiatique de Zadi Zaourou en vue d'en montrer un aspect de l'originalité, on retient que, globalement, quatre types de jeux populaires apparaissent dans l'œuvre dramatique didiga de l'auteur : ce sont le match de football télévisé dans *Le secret des dieux*, le jeu de dames dans *La Tignasse*, l'awalé

dans *Kitanmadjo* et le jeu de la graine dans *La Termitière*. Ces jeux populaires assurent principalement dans le didiga les fonctions de divertissement et de théâtre dans le théâtre.

De façon exceptionnelle, le jeu de la graine dans *La Termitière* se déroule sous la forme d'une pièce chantée qui, comme le jeu « *Ahannui Ahannui* » dans les traditions orales béninoises, « *paraît sémantiquement plus dense et artistiquement plus complète, la chanson, la musique instrumentale et la danse s'y mêlant pour faire du jeu un spectacle total* » (Koudjo, 2015, p.144) au cœur du didiga.

BIBLIOGRAPHIE

A. CORPUS

Les pièces de facture didiga éditées

Zadi Zaourou, B. (1983). *L'œil* (précédé de : *Les Sofas*). Paris : L'Harmattan.

Zadi Zaourou, B. (1984). *La Tignasse* suivie de *Kitanmadjo*. Abidjan : CÉDA.

Zadi Zaourou, B. (2001). *La guerre des femmes* suivie de *La Termitière*. Abidjan : NÉI/Neter.

Zadi Zaourou, B. (1999). *Le secret des dieux*. Torino : La Rosa Editrice, (édition bilingue, français/italien).

Les pièces de facture didiga inédites, non éditées

Zadi Zaourou, B. (1982). *Les rebelles du bois sacré*.

Zadi Zaourou, B. (1983). *L'œuf de pierre*.

Zadi Zaourou, B. (1984). *Voyage au pays de l'or*.

Zadi Zaourou, B. (1989). *L'homme au visage de mort*.

Autres pièces consultées

Dadié, B. (1970). *Béatrice du Congo*. Paris : Présence Africaine.

Zinsou, S. A. (1984). *On joue la comédie*. Lomé : Éditions Haho.

B. ÉTUDES CRITIQUES

Les articles

Chaperon, D. (2003-2004). L'œuvre dramatique. *Méthodes et problèmes*.
<https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/oeuvresdra>

[matique/odintegr.html](#). Consulté le 15 mai 2021 à 12h 36mn, cet article n'est pas paginé sur le site web.

Eigernmann, É. Le mode dramatique. *Méthodes et problèmes*. <https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/oeuvresdramatique/odintegr.html>. Consulté le 15 mai 2021 à 14h 05mn.

Kakpo, M. (2008). Les moi-vides, les moi-débris ou l'esthétique des débris humains chez Florent Couao-Zotti. *Repères pour comprendre la littérature béninoise* (textes réunis et présentés par Adrien Huannou). Cotonou : CAAREC Éditions, 65-92.

Laliberté, H. (1998). Pour une méthode d'analyse de l'espace dans le texte dramatique. *L'annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, 23, 132-145.

Médéhouègnon, P. (2008). Le théâtre béninois des années 2000 : une dramaturgie en quête de repères ? *Repères pour comprendre la littérature béninoise* (textes réunis et présentés par Adrien Huannou). Cotonou : CAAREC Éditions, 29-52.

Médéhouègnon, P. (2011). L'héroïsme dans la dramaturgie béninoise de la nouvelle génération. *Voix et voies nouvelles de la littérature béninoise* (textes réunis et présentés par Mahougnon Kakpo). Cotonou : Les Éditions des DIASPORAS, 154-174.

PETITJEAN, A. (1992). La figuration de l'espace et du temps dans les dialogues de théâtre. *Pratiques*, 74, 105-125.

Les ouvrages

Banu, G. & ubersfeld, A. (1992). *L'espace théâtral*. Paris : CNDP.

Fiangor, R. K. M. (2002). *Le théâtre africain francophone : analyse de l'écriture, de l'évolution et des rapports interculturels*. Paris : L'Harmattan.

Jarrety, M. (2001). *Lexique des termes littéraires*. Paris : Librairie Générale Française.

Koudjo, B. (2015). *Pour une nouvelle taxinomie de la parole littéraire en Afrique : problématique des genres de la littérature orale*. Lomé : Éditions Awoudy.

Lugan, B. (2008). *Histoire de l'Afrique : des origines à nos jours*. Paris : Ellipses Éditions, 1245p.

M'bokolo, É. (2008). *Afrique noire : histoire et civilisations, tome 2* (du XIX^e siècle à nos jours, troisième édition). Paris : Hatier.

Médéhouègnon, P. (2010). *Le théâtre francophone de l'Afrique de l'Ouest des origines à nos jours (historique et analyse)*. Cotonou : CAAREC Éditions.

Pilhofer, M. et al. (2019). *Le solfège pour les nuls*. Paris : Éditions First.

- Pogue, D. *et al.* (2011). *L'opéra pour les nuls*. Paris : Éditions First.
- Pruner, M. (2017). *L'analyse du texte de théâtre*. Paris : Armand Colin.
- Tossou, O. P. (2019). *Corpographie et corpologie*. Cotonou : Éditions Plumes Soleil.

C. OUVRAGES DE MÉTHODOLOGIE, DE STYLISTIQUE ET DE LINGUISTIQUE

Les ouvrages de méthodologie

- Amossy, R. (2016). *L'argumentation dans le discours*. Paris : Armand Colin.
- Aristote (1874). *Poétique* (traduction française par Ch. Batteux). Paris : Imprimerie et Librairie Classiques.
- Bakhtine, M. (1978). *Esthétique et théorie du roman*. Paris : Gallimard.
- Beaud, M. (2001). *L'art de la thèse : comment préparer et rédiger une thèse de doctorat, un mémoire de DEA ou de maîtrise ou tout autre travail universitaire*. Paris : La Découverte.
- Bergez, D. *et al.* (2002). *Méthodes critiques pour l'analyse littéraire*. Paris : Nathan/VUEF.
- Boutillier, S. *et al.* (2005). *Méthodologie de la thèse et du mémoire*. Paris : éd. Studyrama.
- Communication, 8. (1981). *L'analyse structurale du récit*. Paris : Éditions du Seuil.
- Duchet, C. (1979). *Sociocritique*. Paris : Nathan.
- Farcy, G.-D. (1991). *Lexique de la critique*. Paris : PUF.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genette, G. (1979). *Introduction à l'architexte*. Paris : Éditions du Seuil.
- Hegel, G. W. F. (2003). *Introduction aux leçons d'esthétique*. Paris : Nathan.

Les ouvrages de stylistique et de linguistique

- Benveniste, É. (1974). *Problèmes de linguistique générale, 2*. Paris : Gallimard.
- Calas, F. *et al.* (2000). *Méthode du commentaire stylistique*. Paris: éd. Nathan/HER, 241p.
- Fromilhague, C. (2010). *Les figures de style* (2^e édition). Paris : Armand Colin.
- Fromilhague, C. & Sancier-Chateau, A. (2002). *Introduction à l'analyse stylistique* (3^{eme} éd.). Paris : Nathan/VUEF.
- Houis, M. (1971). *Anthologie linguistique de l'Afrique Noire*. Paris : PUF.
- Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique générale* (Tome I). Paris : Éditions de minuit.

- Jakobson, R. (1974). *Essais de linguistique générale* (Tome II). Paris : Éditions Gallimard.
- Maingueneau, D. (2000). *Éléments de linguistique pour le texte littéraire*. Paris : Nathan.
- Martinet, A. (2008). *Éléments de linguistique générale*. Paris : Armand Colin.
- Narjoux, C. (2018). *Grammaire graduelle du français*. Paris : Éditions de Boeck Supérieur.
- Neveu, F. (2017). *Lexique des notions linguistiques* (3^e édition). Paris : Armand Colin.
- Saussure, F. de (2016). *Cours de linguistique générale*. Paris : Éditions Payot & Rivages.

D. DICTIONNAIRES CONSULTÉS

- Chevallier, J. & Gheerbrant, A. (2017). *Dictionnaire des symboles*. Paris : Éditions Robert Laffont/Jupiter.
- Corvin, M. (1991). *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*. Paris : Bordas.
- Dauzat, A. et al. (1964). *Nouveau dictionnaire étymologique et historique*. Paris : Éditions Larousse.
- Ducrot, O. & Todorov, T. (1979). *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris : Seuil.
- Ducrot, O. & Schaeffer, J.-M. (1995). *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris : Seuil.
- Pavis, P. (2002). *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Armand Colin.