

1. Record Nr.	UNISA996309073103316
Titolo	Jeux de mots et créativité : Langue(s), discours et littérature // edite par Bettina Full et Michelle Lecolle
Pubbl/distr/stampa	Berlin ; ; Boston : , : De Gruyter, , [2018] ©2018
ISBN	3-11-051801-5 3-11-051988-7
Descrizione fisica	1 online resource (vi, 287 pages)
Collana	The Dynamics of Wordplay ; ; 4
Disciplina	400
Soggetti	Play on words Puns and punning Constrained writing Language creativity Linguistics Literature Literaturwissenschaft Semiotics Semiotik Sprachliche Kreativität Sprachwissenschaft LANGUAGE ARTS & DISCIPLINES / Linguistics / General
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di contenuto	Jeux de mots et créativité - Introduction / Full, Bettina / Lecolle, Michelle -- Jeu de mots et forme dans la poésie médiévale - Guillaume IX d'Aquitaine et les Fatrasies d'Arras / Full, Bettina -- Entre créativité et motivation. Les jeux de mots chez Rabelais / Bonhomme, Marc -- Jeu de mots, jeu phonique et anagramme dans la réflexion linguistique de Saussure / Testenoire, Pierre-Yves -- Gangue maternelle et tangage châtié : une littérature de jeunesse au risque ludique de la dyslexie / Jeandillou, Jean-François -- Règles de l'orthographe et contraintes de l'Oulipo : jeux de dupes ? / Loubet-Poëtte, Vanessa -- Créativité et

potentialités du jeu de mots. Pratiques et concepts oulipiens / Poier-Bernhard, Astrid -- Méli-mélot des mots dans le slam. Une étude multilingue / Vorger, Camille -- Traditions discursives et variantes du jeu : la dynamique des blagues en comble dans les langues romanes / Winter-Froemel, Esme -- La créativité verbale dans les devinettes : points de vue cumulatifs, assertions non sérieuses et sous-énonciation / Rabatel, Alain -- La créativité verbale dans l'espace urbain : l'exemple de l'enseigne commerciale / Hammer, Françoise -- Résumés et mots clés en anglais -- Liste des contributeurs/contributrices et éditrices.

Sommario/riassunto

Le maniement du langage manifeste un pouvoir créateur spécifique à l'être humain. Cette inventivité se révèle sous une forme concise dans les jeux des mots. En combinant de façon insolite sons, syllabes, structures syntaxiques et significations, les jeux de mots ouvrent un espace de virtuosité et de spéculation. Initiateurs de créativité, ils impliquent en même temps une dimension métalinguistique, sondant les frontières du dicible, les bornes entre sens et non-sens jusqu'à toucher à l'énigme, au grotesque, à la fantaisie verbale. Ils remanient des paradigmes, transforment les codes langagiers et discursifs et remettent en cause les sens préconstruits et les clichés socioculturels. Ce volume interdisciplinaire vise à éclairer l'interdépendance entre les jeux de mots et la notion de créativité. Il réunit des études qui, traversant les époques, explorent des genres et discours variés ; sont analysés la poésie des troubadours et les fatrasies médiévales, les inventions ludiques de Rabelais, les anagrammes chez Saussure, la littérature de jeunesse, les blagues et les devinettes, les pratiques scéniques et poétiques du slam, la créativité des enseignes commerciales et les techniques de l'Oulipo.
