

Enigmes en contexte algérien : un cas de dynamique sociolinguistique

Noureddine Guella
Faculté de Langues et de Traduction
Université du Roi Saoud (Riyad, Arabie Saoudite)



Synergies Turquie n° 2 - 2009 pp. 325-336

Résumé : *L'article classifie et analyse cinq énigmes en contexte algérien suivant leurs caractéristiques et leur symbolisme. Les énigmes s'avèrent être un important fait culturel dont les contradictions et les oppositions renforcent leur rôle d'agent de socialisation, de solidarité et d'identification.*

Mots-clés : *Énigme, métaphore, agent de socialisation, compétence sociolinguistique.*

Abstract: *The article classifies and analyses five riddles in an Algerian context on the basis of their characteristics and symbolism. The riddles prove to be an important cultural fact whose contradictions and oppositions reinforce their role as agents of socialization, solidarity, and identification.*

Key words: *Riddle, metaphor, socialization agent, sociolinguistic competence.*

Introduction

Cette étude essaie d'illustrer, à travers certaines énigmes et devinettes, comment les environnements physique et animal sont reflétés dans la structure linguistique et dans le vocabulaire. L'approche adoptée dans cette étude se veut heuristique et la plupart des conclusions qu'elle contient sont de nature spéculative. La plupart des exemples rassemblés pour les besoins de cette analyse appartiennent à une vaste région allant de la capitale de l'ouest algérien jusqu'à la frontière avec le Maroc. C'est une région caractérisée par une grande variété dans la topographie, faite de montagnes, de plaines et de forêts, et bordée sur toute sa longueur au nord par la mer.

Les énigmes et devinettes sélectionnées ont été rassemblées auprès d'un corpus d'informateurs éclectiques parlant un arabe algérien correspondant à leur distribution géographique et culturel, soit bédouin soit citadin. Les différences linguistiques afférant à cette dichotomie sont ignorées dans cette étude. Seuls le vocabulaire et la structure grammaticale sont jugés déterminants.

Les devinettes et les énigmes ne sont pas une simple formalité d'interaction quotidienne, elles constituent un cas particulier de communication nécessitant des acteurs et des situations spécifiques. Elles sont considérées ici comme un fait culturel, pratiquées par une communauté culturelle. A cet effet, cette étude ne prétend pas à l'existence d'une similarité et d'une correspondance dans l'analyse des énigmes entre ce qui est « *emic* » (ou « *émique* ») et ce qui est « *etic* » (ou « *étique* ») dans le sens développé par Headland, Pike et Harris (1990) et par Harris et Johnson (2000). L'étude, cependant, vise à montrer que dans l'interprétation des faits culturels, l'énigme elle-même constitue une description « *émique* », ou même un savoir « *émique* », pour lesquels aucune description « *étique* » n'est complètement appropriée aux membres de la communauté en question. Ceci n'exclut et n'invalide évidemment pas ce genre de description.

Les devinettes et les énigmes contiennent des éléments ou constituants qui forment une *métaphore*. La réponse ou la solution de l'énigme constitue la *résolution* de cette métaphore.

Les cinq énigmes/devinettes proposées sont classées selon le mot de leur *résolution*, à savoir (1) la tortue, (2) les fourmis, (3) la gerboise, (4) l'oignon, et (5) les funérailles. Les trois premiers éléments font partie du monde animal, et le quatrième du monde végétal. Les funérailles, classées en cinquième position, représentent une partie de la vie sociale et culturelle du groupe. Pour une étude plus exhaustive du domaine des énigmes, un corpus plus conséquent serait naturellement nécessaire. Pour les besoins de cette étude, cependant, les quelques exemples fournis sont jugés amplement suffisants.

Dans une première partie, les énigmes/devinettes proposées seront classifiées et analysées suivant leurs caractéristiques et symbolisme. Dans la deuxième partie seront exhibés certains paramètres entrant dans l'étude des énigmes, ainsi que le vocabulaire et les procédés grammaticaux qui les régissent. La troisième partie, survolera diverses définitions proposées dans la littérature du genre, ainsi que quelques approches et fonctions des énigmes.

Première partie : classification et analyse des énigmes

1. La tortue = *fekruun*

<i>ħajra jerjer ħajra laa</i>	(une pierre qu'on tire, ce n'est pas une pierre)
<i>toytes w tçuum ħuuta laa</i>	(elle plonge et nage, (et) ce n'est pas un poisson)
<i>tewled al beeD djaja laa</i>	(elle pond des oeufs, ce n'est pas une poule)
<i>Terça f-al xlaa maçza laa</i>	(elle broute de l'herbe, ce n'est pas une chèvre)
<i>raaSha RaaS al lefçaa</i>	(elle a une tête de serpent,)
<i>w hiya ma teldeyši</i>	(et/mais elle ne mord pas)

C'est une véritable 'énigme-poème' à la gloire de la tortue ! Tout y est : la rime, l'assonance, et le mystère. L'énigme se présente sous la forme de cinq phrases nominales à la forme positive, suivies de phrases négatives, annulant en quelque sorte les propositions faites par les premières. La structure de l'énigme

se résume ainsi : cette chose/cet animal possède la/une caractéristique de X mais ce n'est pas X.

L'ambiguïté de l'énigme provient du fait que l'inconnue ou 'X' est comparée à cinq éléments du monde animal et de la matière pour immédiatement en être différenciée par une négation qui traverse l'énigme de bout en bout. 'X' est comparée à une pierre, à un poisson, à une poule, à une chèvre et à un serpent : pourtant, 'X' n'est rien de tout cela. Ces caractéristiques sont bien réelles ; elles appartiennent à l'environnement immédiat du décodeur et doivent, de ce fait, renseigner le décodeur sur 'l'objet' à trouver.

Une autre ambiguïté vient de l'utilisation des pronoms féminins sujets [*t-*] et [*hiya*], et le pronom féminin objet [*-ha*]. Cette utilisation ajoute à la confusion du décodeur, surtout lorsqu'on sait que la (ré) solution de l'énigme est non pas un nom féminin, mais plutôt un nom masculin dans le dialecte concerné !

Comme la plupart des énigmes, celle-ci est basée sur des contradictions ou des oppositions. Elle essaie de caractériser et de définir un animal en n'utilisant que les éléments jugés *nécessaires* et *suffisants* à sa description. On retrouve ici la même technique des 'traits distinctifs' utilisée pour définir la gerboise (cf. § 3 ci-dessous). La différence, c'est qu'ici elle propose des traits appartenant à un vaste groupe d'éléments, comme pour 'maximaliser' les chances de l'auditeur, ce qui n'est pas le cas dans l'énigme de la gerboise où le minimum d'indices possible est offert au décodeur.

2. Les fourmis = *nmel*

<i>wlidææt çalwææn</i>	(les petits enfants de Alwan)
<i>es- Soog mæbni</i>	(le marché est établi/dressé)
<i>w - el - ħæss mæ - kææn</i>	(et sans bruit aucun)

Cette énigme contient trois propositions grammaticalement indépendantes, sans unité apparente entre les termes de l'assertion. Bien que le deuxième et troisième termes soient connectés par 'w' (et), il n'existe aucune connexion grammaticale apparente entre les deux premiers termes de l'assertion, ni entre le premier et dernier. L'encodeur est beaucoup plus intéressé par l'effet global de la proposition que par son élaboration grammaticale. Le mot *wlidææt* est le diminutif du pluriel *wlææd* 'enfants'. Les deux dernières phrases sont caractérisées par leur opposition : une est positive et l'autre contient le marqueur négatif *mæ - kææn* en position finale pour exprimer l'idée d'absence, mais aussi dans le but de créer une certaine unité à travers la rime *ææn*. La simplicité syntaxique et lexicale utilisée transfère une certaine force aux images créées. La perception du niveau sémantique devient ainsi plus effective, surtout lorsque l'on sait que chaque mot est lourd de connotation. Le diminutif *wlidææt* exprime une connotation affective en relation avec la taille : le décodeur déduit que les 'inconnus' sont petits et nombreux. De plus, le diminutif implique une relation de sympathie et d'intimité propre aux cercles familiaux fermés. Il est donc exclu que, dans un contexte où les tribus de la région étaient souvent engagées dans des conflits locaux, sauf en

cas d'alliances ou de catastrophe naturelle, l'expression *wlidææt çalwææn* puisse avoir un rapport avec les membres d'une tribu réelle dont le nom patronymique est Alwan. Dans l'énigme en question, 'les petits enfants d'Alwan' sont l'expression d'une tribu 'générique' qu'aucune autre tribu de la région ne saurait opposer ou rejeter. 'Les petits enfants d'Alwan' sont temporellement et géographiquement inconnus, non catégorisés et non classifiés : ils sont 'créés' pour les besoins de l'énigme et en constituent le mystère.

Les deux dernières phrases apportent une autre contradiction. Comment le marché (*es- Soog*) peut-il être silencieux ? Les marchés étaient et demeurent encore de bruyants rassemblements de tentes et de personnes d'origines diverses, réunis pour un jour par semaine. Confronté à l'association oppositionnelle 'marché / silence', l'auditeur est troublé car les repères de son expérience du marché s'en trouvent désintégrés. Le champ sémantique de l'énigme s'oppose à la représentation de l'auditeur qui doit absolument en décoder le message malgré sa nature obscure. L'irrationalité de l'énigme sert à évaluer la capacité *potentielle* du décodeur à intérioriser les différents éléments (social, physique, émotionnel, etc.) présents et à reconstruire, en même temps, une suite logique à partir de la contradiction. Pour cela, le décodeur, (comme participant dans cette '*transaction*'), reçoit des indices tels que les acteurs (*wlidææt*), le sentiment général (sympathie ou intimité), la situation ou le milieu (le marché), et l'atmosphère (silence). Le cheminement menant à la résolution de l'énigme est intimement lié à l'héritage socioculturel de l'auditeur. Dans ce cas précis, cet héritage produit un environnement typiquement rural où le sens des mots est implicite.

Les énigmes constituent de ce point de vue un degré élevé de pensée dans une communauté où la tradition orale joue un rôle important. Elles constituent un puissant *agent de socialisation*. Elles *enseignent* aux jeunes et aux adolescents qui font face à l'encodeur la nature relative de la vérité : ce qui est faux pour X peut être vrai pour Y. Psychologiquement, le décodeur doit *transposer* et *transformer* l'assertion proposée par l'énigme, de la même manière que l'énigme elle-même est une *transposition* d'une expérience (émotive ou conceptuelle) dans une structure linguistique. 'Y' doit être le reflet de 'X' dans son sens implicite. La contradiction dans 'X' doit s'accorder avec 'Y'.

3. La gerboise = *jerbuuç*

Raah Raah

(le voilà, le voilà !)

W le - çlææm mu-Raah

(et son drapeau derrière lui !)

Dans cette énigme, la répétition de *Raah*, et surtout l'allitération de la consonne R crée une atmosphère de mouvement et de rapidité. Le *-h* dans *Raah* et *mu-Raah* se rapporte à l'inconnu X. L'expression *le - çlææm* (le drapeau) est une métaphore de la longue queue du rongeur. L'encodeur ne retient que les trois images les plus caractéristiques de la gerboise, la vitesse, 'le drapeau', et l'environnement rural.

Cette énigme diffère des autres dans le sens où elle n'est pas basée sur des contradictions ou des oppositions. Elle essaie plutôt de caractériser et de

définir un animal en n'utilisant que les éléments *nécessaires* et *suffisants* à sa description. Cette technique rappelle celle des 'traits distinctifs' utilisée en phonologie. De ce point de vue, la définition de la gerboise peut être schématisée comme suit :

Gerboise → [+ rapidité, + position de la queue] / - [+ énigme, + rural]

En fait, les deux traits ne suffisent pas à caractériser la gerboise, mais l'énigme opère à un niveau de simplification et d'économie tel que le décodeur ne peut reconstruire le tout qu'à partir du minimum d'indices possible. Tout élément superflu ne ferait que 'donner' la résolution de l'énigme, et ruiner ainsi l'objet de la socialisation.

4. L'oignon = *baSla*

gedd - ha gedd ed - debza (aussi grande qu'un poing)
w - fæytæ al - qaaDi f-el lebsæ (et (pourtant) plus habillée qu'un Cadi)

Cette énigme procède d'une double comparaison. La première est une comparaison d'égalité. Le pronom *- ha* (désignant l'inconnue, *- ha* en arabe étant féminin et singulier) est comparé au 'poing'. La deuxième est une comparaison de supériorité : *- ha* est comparé au Cadi (un juge religieux). Les deux comparaisons sont reliées par la conjonction de coordination *w* (et, et pourtant, cependant).

Un autre lien entre les deux parties de l'énigme provient de l'intonation associée aux deux phrases. L'énigme possède la forme d'une assertion ; elle est caractérisée par une structure d'intonation descendante que seul le deuxième groupe tonal peut porter. C'est ce deuxième groupe, cette deuxième partie qui constitue l'indice le plus important pour le décodeur.

L'ambiguïté de l'énigme provient du fait que deux 'choses' de taille différente font l'objet d'une comparaison : l'inconnue ou 'X' est de taille bien inférieure au Cadi. La première phrase contient des indices sur la taille, la forme et le genre de 'X' : elle nous renseigne que 'X' est ronde, possède la taille d'un poing, et est de genre féminin. La deuxième phrase fournit des indices supplémentaires : 'X' est supérieure au Cadi parce que plus habillée, plus couverte. 'X' est personnifiée, et l'auditeur doit faire appel à son environnement socioculturel pour pouvoir décoder l'énigme. Il doit pouvoir établir une association entre les habits du juge (Cadi) et les habits métaphoriques de 'X'. Ces deux 'images' sont des 'objets' concrets et non des concepts abstraits ; elles appartiennent à l'environnement immédiat du décodeur.

La lecture qui sous-tend la comparaison est cependant bien plus complexe, plus sociale. Le Cadi (juge) est un représentant de l'ordre religieux et social. En cela, il se situe à un niveau social plus élevé que le commun des auditeurs, et cette différence sociale est reflétée par le nombre d'habits portés. La connotation portée par l'énigme est subtile et pleine d'ironie : malgré ses habits et l'apparat de sa fonction, le Cadi n'a pas plus de valeur que 'X'. Les petites gens ont bien

intériorisé et analysé le comportement du Cadi, et ils méprisent son arrogance et son hypocrisie. De plus, *ed - debza* (le poing) porte une certaine connotation de violence et d'humiliation dirigées envers l'image du juge.

La solution ou résolution apporte un peu plus d'ironie à la situation car le mot 'oignon' en arabe dialectal porte un très fort sens de dévaluation. L'on dit d'une personne futile, inutile et méprisante qu'« elle ne vaut même pas un oignon ».

Toutes ces connotations sous-entendent que le Cadi n'est pas (ou n'était pas) très estimé dans des communautés où l'énigme était utilisée. Non seulement l'auditeur, généralement plus jeune que le 'diseur d'énigmes', décode le message en utilisant sa propre expérience mais en plus il intériorise de nouvelles valeurs. La revalorisation de son être fait partie de sa socialisation. Dans un monde adulte où la communication opère à travers les images et les métaphores, les adolescents et les jeunes adultes apprennent à interpréter les propos et expressions d'apparence insignifiants et à en faire une lecture plus élaborée et plus profonde. Ici, le décodeur 'moyen' et de classe modeste apprend qu'il est meilleur que le Cadi, et que ses valeurs sont plus nobles que les valeurs du Cadi et de sa classe sociale.

5. Funérailles = *jnææzæ*

<i>ed- duaaR blæ klææb</i>	(le village sans chiens)
<i>w - al - ħaRθ blæ tRaab</i>	(et les labours sans terre)
<i>w - an - naww blæ yyææm</i>	(et la pluie sans nuages)

Les trois phrases qui constituent cette énigme sont construites de manière similaire, avec la conjonction de négation *blæ* tenant la place 'centrale'. La répétition de cette négation dans les trois phrases contribue l'élément essentiel de la contradiction entre les référents spécifiques que sont *ed- duaaR* (le village), *- al - ħaRθ* (les labours) et *an - naww* (la pluie) et le dernier mot de chaque phrase respectivement.

Le *duaaR* (village) est un ensemble rural rassemblant quelques familles liées par des liens de parenté. Les membres du *duaaR* partagent une existence, une destinée et une histoire communes. Les chiens *klææb* font partie intégrante du milieu rural ; aucun *duaaR* ne s'en trouve privé ou ne peut s'en passer car ils symbolisent la loyauté et l'intimité, comme ils participent à la défense de leurs maîtres. Alors, comment peut-on imaginer un *duaaR* sans chiens ? La première assertion de cette énigme paraît erronée. Cependant, l'énigme a horreur des généralités et de la généralisation : ici, il n'est pas question de n'importe quel village, mais d'un *duaaR* spécifique. L'article défini qui précède le mot est un indice important dans le décodage du message. Nous reviendrons à cette partie de l'énigme plus tard.

La deuxième assertion est aussi étrange et irrationnelle que la première. Connaissant la solution ou la résolution de l'énigme, i.e. les funérailles, la lecture la plus appropriée est la suivante : à la mort d'un des leurs, les femmes se griffent le visage laissant des 'sillons' sur la peau qui rappellent les sillons dans la terre. L'action de se griffer est associée aux labours ; l'explication se construit sur cette métaphore.

La troisième assertion procède d'une erreur ou fausseté universelle. Une pluie sans nuages est inimaginable. La phrase offre un autre exemple de la désintégration de la réalité physique. Cependant, en étendant la référence et en s'adonnant au jeu de la transposition que lui enseigne l'énigme et que lui suggère l'environnement socioculturel dans lequel il se meut, l'auditeur pense aux larmes versées par les pleureuses durant les funérailles.

La signification totale de l'énigme est une combinaison de trois 'parties d'énigme', une association de *trois images* constituant les 'composantes' essentielles de l'énigme. La première image est celle du **cimetière** où les chiens n'ont pas accès. La deuxième image est celle des **pleureuses se griffant les visages**. La troisième image est celle des **larmes associées** à la douleur. Le décodeur encore une fois 'apprend' ces caractéristiques, s'il ne les connaît pas encore. L'énigme et sa solution (ou résolution) lui offrent un 'code de conduite' ; ils participent ainsi à sa socialisation et à celle d'autres décodeurs potentiels. Ceux qui trouvent la solution rapidement sont ceux dont l'assimilation de l'expérience commune ou de la représentation collective est la plus élevée.

Le processus entier peut être schématisé comme suit :

Assertion :	village	labours	pluie	faux
Interprétation :	cimetière	griffures	larmes	vrai

De plus, les différentes connotations de *duaaR*, chien et cimetière peuvent être schématisées comme suit :

<i>duaaR</i>	chien	cimetière
+ groupe de personnes	+ animal	+ ensemble de personnes
+ vie	+ domestique et loyal	- vie
+ même communauté	+ protection	+ sédentaire
+ sédentaire	+ commun à la communauté	+ 'maisons' (connotation)
+ maisons		- chiens
+ chiens		+ commun à la communauté

L'on remarque, en analysant le tableau ci-dessus que le *duaaR* et le cimetière semblent posséder les mêmes traits, excepté pour les deux points (+/- vie, +/- chiens). L'analogie est presque parfaite et leur assimilation est donc possible. Leur opposition, cependant, réside dans le fait que l'un est positif ou 'vivant' (+ vie, + chiens) pendant que l'autre demeure 'négatif' et 'silencieux' (- vie, - chiens). L'opposition vie / mort soutient toute la structure de l'énigme.

Deuxième partie : paramètres et procédés grammaticaux dans l'étude des énigmes

En introduction à cette étude, il est fait mention que l'approche est heuristique et que les résultats sont de nature spéculative. Il est vrai que beaucoup de paramètres d'importance ont été négligés. Dans ce qui suit, l'on se propose d'établir un listing sommaire de quelques variables, ce qui montrera que la compréhension du cadre interactionnel des énigmes présuppose un contexte

social rigide. Parmi les variables à considérer, quatre sont sélectionnées et examinées pour les besoins de cette étude : (1) l'âge, (2) le défi, (3) l'intimité, et (4) l'intention ou l'objectif.

(1) **L'âge.** Le jeu des énigmes est un exercice vertical à sens unique où le 'supérieur' questionne les 'inférieurs'. Bien que perçu comme un passe-temps, l'exercice demeure cependant un puissant agent de socialisation. Le message proposé par l'adulte est ambigu mais lié à l'expérience sociale commune. L'énigme donne lieu à une *double concurrence*, une concurrence entre les jeunes pour l'établissement d'une *suprématie*, mais aussi une concurrence parallèle entre les jeunes et l'encodeur (le 'supérieur') pour parvenir à l'*égalité*.

(2) **Le défi.** L'audience de l'énigme est défiée de trouver la solution ou résolution appropriée. Ce n'est pas une tâche aisée. Le décodeur doit pouvoir analyser les mécanismes grammaticaux et sémantiques de l'énigme avant de pouvoir l'intégrer de manière adéquate dans son environnement. Le succès du jeune à découvrir la solution dénote un haut degré de socialisation et une recherche de statut d'égalité avec l'adulte. En termes plus clairs, son succès dans le décodage des énigmes dépend du degré d'intériorisation de son environnement dans le sens le plus large.

(3) **L'intimité.** Un tel 'jeu' rejette toute intrusion étrangère en raison des liens étroits qui unissent les membres du groupe. Le contenu culturel et la fonction des énigmes requièrent une atmosphère homogène et intime, et toute intrusion pourrait détruire les prés requis relationnels de l'interaction. Ainsi, aussi bien les encodeurs que les décodeurs doivent appartenir à la même communauté linguistique, étant donné que les énigmes impliquent l'utilisation d'un style et un registre particuliers, différents de ceux utilisés dans l'interaction verbale quotidienne.

(4) **L'intention ou l'objectif.** L'objectif le plus immédiat des énigmes est de vérifier le niveau de socialisation d'un groupe déterminé de la communauté par le divertissement, et ce dans des contextes spécifiques. Les énigmes deviennent inutiles et ridicules quand elles sont vidées de leurs contextes et de leurs fonctions réelles. Nous reviendrons sur l'idée de socialisation quand seront abordées dans la troisième partie les *fonctions* de l'énigme.

Troisième partie : définitions, approches théoriques et fonctions de l'énigme

Définitions

L'énigme est définie comme « une question obscure, trompeuse ou embarrassante présentée comme un problème à résoudre ou souvent devinée comme un jeu » (*Webster's Third Dictionary*, 1961: 1952) (ma traduction), alors que pour *Le Petit Robert* c'est une « chose à deviner d'après une définition ou une description faite en termes obscurs, ambigus » (1988 : 647). Dans cette dernière définition, l'on soulignera l'élément restrictif dans le mot « chose », surtout lorsqu'on sait que les « choses » à deviner sont souvent des animaux, des fruits et légumes, des lieux, et des parties du corps humain pour ne citer que les plus évidents.

La définition du *Webster's* est évidemment plus précise, bien qu'elle ignore la finalité dans la résolution du problème.

Une définition structurale de l'énigme la décrit comme « une expression verbale traditionnelle qui contient un ou plusieurs éléments descriptifs et dont une paire peut être en opposition : le référent des éléments à deviner » (Georges & Dundes, 1963 : 113) (ma traduction). La partie à deviner est importante parce qu'elle distingue l'énigme du proverbe.

La relation entre les énigmes et les métaphores a été établie depuis longtemps. Pour Aristote, « les meilleures énigmes contiennent, en général, des métaphores satisfaisantes : car les métaphores sous-tendent les énigmes, et donc une bonne énigme peut fournir une bonne métaphore » (*The Rhetoric*, Book III, ch. 2) (ma traduction). Une approche plus récente de cette relation voit les énigmes comme « essentiellement des métaphores, et les métaphores sont le résultat des procédés mentaux primaires d'association, de comparaison, et de la perception de la ressemblance et de la différence » (Potter, 1960 : 938) (ma traduction).

Nous pouvons conclure cette revue partielle des définitions en citant A. Taylor, pour qui « l'énigme véritable consiste en deux descriptions d'un objet, l'une figurative et l'autre littérale, ce qui déroute l'auditeur qui essaie d'identifier un objet décrit d'une manière conflictuelle » (Taylor, 1943 : 130) (ma traduction).

Approches théoriques

Les énigmes contiennent un sens caché que l'auditeur doit découvrir. Le décodeur doit reconnaître tous les indices dans l'énigme et les rendre 'lisibles' à un autre niveau, celui de la connotation, de la métaphore, de l'assimilation, de l'association, etc. Bien que les énigmes constituent une activité mineure dans une communauté donnée, elles illustrent toutefois comment divers environnements sont reflétés dans la structure de la langue et du vocabulaire. Dans le cas qui concerne cette étude, nous voyons clairement pourquoi les mots utilisés dans certaines énigmes, des mots comme 'marché', *duaaR*, 'Cadi', 'nuages', etc., ne représentent pas des indices pour la résolution du paradoxe s'ils ne sont pas 'visualisés' dans leur forme totale. Leur perception diffère d'une communauté à une autre. L'auditeur doit décomposer chaque mot pour reconstituer le sens caché. Un groupe nominal comme 'le village sans chiens' demeure obscur s'il n'est analysé que superficiellement. L'assimilation du cimetière au 'village sans chiens' semble étrange au début, pourtant elle devient logique lorsqu'elle est analysée à travers la connotation et la métaphore.

Les énigmes constituant les données dans cette étude semblent obéir à une règle sémantique majeure, celle de la polarité. Une opposition binaire (quelquefois comme connotation) semble dominer toutes les énigmes : présence/absence ; petit/grand ; dur/mou ; mort/vie ; punir/pardoner ; bon/mauvais ; riche/pauvre ; blanc/noir ; etc. Les énigmes procèdent à travers la comparaison, quelle soit d'égalité, de supériorité ou d'infériorité. Une autre procédure consiste à lister les attributs d'une chose ou d'un animal donné. Ces attributs représentent généralement les traits les plus saillants du référent

(cf. la gerboise). Parfois, ces attributs sont exagérés pour attirer l'attention de l'auditeur. Par exemple, dans l'énigme, traduite comme suit : « ma maison est verte, (et) son intérieur est rouge, (et) elle est remplie d'esclaves », l'on compte trois éléments dont la somme représente une pastèque. La contradiction fait aussi partie des caractéristiques des énigmes, comme dans « elle a une tête de serpent mais elle ne mord pas » (cf. les deux dernières phrases de l'énigme concernant 'la tortue', première des énigmes classées dans cette étude). En d'autres circonstances, la personnification joue un rôle majeur dans l'énigme, à part la connotation et la métaphore. Par exemple, une des énigmes se traduit ainsi : « J'ai deux sœurs, (et) elles se ressemblent ; l'une s'est mise du *henné*, et l'autre a refusé », et trouve sa '(ré) solution' dans les deux légumes que sont la carotte et le navet ! Un dernier exemple illustrant le passage de l'animé à l'inanimé est fourni par 'l'aiguille et le fil', (ré) solution pour l'énigme « un petit chien tirant (sur) un intestin » !

Toutes ces procédures contribuent à déconcerter et à tromper l'auditeur qui doit re-lire le message et re-constituer (ou plutôt *reconstruire*) le contexte 'réel' à travers une réinterprétation des sens de surface. Malgré les contradictions, tout ce qui est présenté dans l'énigme est vrai. La liberté dans l'association des éléments d'une phrase est une procédure bien connue en poésie. La gerboise n'est plus ce petit rongeur à queue très longue : elle devient 'vitesse' et porteuse d'un 'drapeau'. L'objectif du décodeur ne peut être atteint que lorsque les réalités socioculturelles inhérentes à l'énigme sont comprises et assimilées.

L'énigme et ses fonctions

L'énigme semble avoir au moins trois fonctions essentielles : la socialisation, la solidarité, et l'identification.

Les énigmes sont généralement produites et dirigées en direction des jeunes et des adolescents. Elles visent à évaluer leur niveau d'intégration dans leur communauté ; elles enregistrent, vérifient et renforcent les conventions, les codes, les valeurs culturelles de la communauté. Bien que les énigmes en arabe ne sont pas structurées comme un 'modèle d'interrogation' (cf. Roberts & Foreman, 1972), c'est-à-dire 'marquées' comme questions dans leur structure de surface, elles demeurent cependant implicitement et dans leur structure profonde essentiellement interrogatives. Ce qui nous permet de postuler que les énigmes étudiées sont des 'assertions' dans leur forme et des 'questions' dans leur nature ou intention.

Toute langue symbolise un sentiment de sécurité et de solidarité parmi ses locuteurs. La 'cérémonie d'énigmes' se passe dans des cercles fermés ou restreints et n'admet aucune intrusion étrangère. L'intimité qui se crée durant cette 'cérémonie' renforce la solidarité. Malgré une concurrence parfois bruyante et féroce des auditeurs à trouver 'la clé de l'énigme', surtout quand celle-ci est difficile, une certaine solidarité se développe entre tous les décodeurs potentiels.

L'environnement socioculturel est un facteur majeur dans le développement de la personnalité de l'individu. Cet environnement est reflété dans les énigmes, et les jeunes auditeurs le reconnaissent. Il renforce leur identité en tant qu'individus et en tant que membres d'une certaine classe, d'un certain rang ou d'une certaine communauté.

Conclusion

Pour conclure ce bref exposé, nous pouvons dire que les énigmes sont conditionnées par le contexte dans lequel elles évoluent. Elles constituent, dans leur essence même, un rejet ou une exclusion de l'intrus et de l'intrus et ce à cause des traits et des représentations qui les caractérisent, telles que la solidarité, l'intimité, l'identité, etc. La (ré)solution de l'ambiguïté des énigmes (ou de leur contradiction) requiert une connaissance parfaite de la communauté dans laquelle elles se pratiquent, et surtout une connaissance de ses réalités sociales, culturelles, historiques et économiques.

La relation étroite entre les détails socioculturels et la langue des énigmes constitue ainsi un puissant agent de socialisation, de solidarité, d'identification et d'éducation du décodeur potentiel. Ces facteurs renforcent sa confiance et sa sécurité, et lui permettent de se situer dans la structure sociale. Ainsi, en substance, la 'cérémonie d'énigmes' doit être considérée comme un modèle d'évaluation de la compétence sociolinguistique de l'audience.

Bibliographie

- Aristotle, O. 1964. *The Rhetoric*. London: Penguin.
- Bernstein, B. 1972. "A Sociolinguistic Approach to Socialization, with some References to Educability". In: Gumperz & Hymes (Eds.) *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. Holt, Rinehart and Winston, Inc.; (1972), 472-497.
- Georges, R.A. & A. Dundes. "Towards a Structural Definition of the Riddle". *Journal of American Folklore* 76, (1963), 111-118.
- Gumperz, J.J. & D. Hymes (Eds.) *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. Holt, Rinehart and Winston, Inc.; (1972).
- Harris, M. & Johnson, O. 200. *Cultural Anthropology*, 5th edition. Boston: Allyn and Bacon, (2000).
- Headland, Thomas N., Kenneth L. Pike, and Harris, M. 1990. (Eds.). *Emics and Etics: The Insider/Outsider Debate*. Newberry Park, Calif.: Sage.
- Potter C.F. "Riddles". 1950. In: Mari Leach (Ed.), *Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend II*, New York, p. 938-944.
- Roberts, J.M. & Foreman, M.L. 1972. "Riddles: Expressive Models of Interrogation". In: Gumperz and Hymes (Eds.), (1972), p.182-209.

Taylor, A. 1934. "The Riddle". *California Folklore Quarterly* 2, p. 129-147.

Dictionnaires

Le Petit Robert 1, Dictionnaire de la Langue Française. Paris : Dictionnaires Le Robert, (1988).

Webster's Third New International Dictionary. London: G. Bell & Sons Ltd./Springfield: G. & C. Merriam Co., (1961).