



Nom de Nom, descends de ton trône ! L'onomastique au service de la caricature dans *Parodia de tronos* de José Fonollosa

Nom de Nom, Descend from your Throne! Onomastics at the Service of Caricature in José Fonollosa's Parodia de tronos

Sonia FOURNET-PÉROT

Université de Limoges – CeReS, Francia

Résumé: La série télévisée *Game of Thrones* —adaptation plus ou moins fidèle des romans de George R. R. Martin— connaît un succès international et a remporté de multiples récompenses au fil des ans. Il n'en fallait pas plus à José Fonollosa pour en proposer, en 2015, une adaptation parodique au titre sans équivoque : *Parodia de Tronos*. Le bédéiste s'emploie, entre autres, à caricaturer les personnages à des fins humoristiques, mais aussi critiques, mettant à jour l'essence des protagonistes à travers un syntagme anthroponymique ; car, si la parodie en bande dessinée passe par l'image, nous souhaiterions montrer ici que le texte parvient à traduire, à lui seul, cette volonté parodique assumée et en particulier à travers l'onomastique, judicieusement malmenée par Fonollosa.

Mots-clés: onomastique ; bande dessinée ; parodie ; linguistique.

Abstract: The international success of the series *Game of Thrones* —adapted from the George R. R. Martin novels— has inspired José Fonollosa in 2015 for the elaboration of a comic book parody entitled *Parodia de Tronos*. The author caricatures the characters to serve a humorous and critical pur-

pose by synthesizing them into one or two revealing words. Our analysis is original because, although in the universe of the comic strip the parody goes through the image, it shows that the text alone is able to translate the parodic will, especially through the onomastics sensibly deteriorated by Fonollosa.

Keywords: Onomastics; Comic Book; Parody; Linguistics.

Resumen: El éxito internacional de la serie *Juego de Tronos* —adaptación televisiva de las novelas de George R. R. Martin— inspiró en 2015 a José Fonollosa la elaboración de un cómic paródico titulado *Parodia de Tronos*. El autor va caricaturizando a los personajes con fines sobre todo humorísticos pero también, a veces, críticos sintetizándolos mediante un par de palabras relevantes. La originalidad de nuestro análisis es realzar que, aunque en el universo del cómic la parodia se manifieste por las imágenes, el texto en sí es capaz de traducir la voluntad paródica, en particular a través de la onomástica, juiciosamente maltratada por Fonollosa.

Palabras clave: onomástica; cómic; parodia; lingüística.



Depuis six saisons, la série télévisée médiévale-fantastique *Game of Thrones* —en espagnol, *Juego de Tronos*—, adaptation plus ou moins fidèle des romans de George R. R. Martin, connaît un succès international et a remporté de multiples récompenses au fil des ans. Il n'en fallait pas plus à José Fonollosa pour en proposer, en 2015, une adaptation parodique¹ au titre sans équivoque : *Parodia de Tronos*. Le bédéiste s'emploie, entre autres, à caricaturer les personnages à des fins humoristiques, mais aussi critiques, mettant à jour l'essence des protagonistes à travers un syntagme anthroponymique ; car, si la parodie en BD passe par l'image, nous souhaiterions montrer ici que le texte parvient à traduire, à lui seul, cette volonté parodique assumée et en particulier à travers l'onomastique, judicieusement malmenée par Fonollosa.

1. Soyons pragmatiques ! (Approche communicationnelle de la parodie)

Notre approche se voulant linguistique, quelques jalons théoriques méritent d'être posés : toute production écrite et/ou orale constitue, d'un point de vue communicationnel, un discours. En tant que tel il implique, pour reprendre le schéma de Jakobson, un destinataire qui envoie, en utilisant un code commun, un message à un destinataire avec lequel il est en contact dans un contexte particulier. *Parodia de Tronos* constitue le contexte —que nous nommerons C1— au sein duquel l'auteur —Fonollosa— transmet un message à son lecteur. Cependant, lorsque C1 est parodique, il s'appuie nécessairement sur un contexte de référence C0, contexte sous-jacent sans la connaissance duquel le lecteur ne pourrait décoder le message de l'auteur. La parodie, figure de l'intertextualité, consiste ainsi à réécrire un C0 tout en s'en détournant, comme l'a parfaitement résumé Jean-Claude Mühlethaler (2009: 5) : “[I]a parodie joue à la fois sur la superposition de deux textes et le décalage entre ces deux textes”. Cette distanciation n'est pas importante au point d'entraver l'identification de C0 mais suffisante pour avoir une fonction phatique, c'est-à-dire attirer l'attention de l'interlocuteur, et ce, d'autant plus qu'elle est revendiquée dès la première de couverture. L'intentionnalité parodique affiche donc d'emblée un non-respect tout aussi intentionnel du principe de coopération gricéen² : la maxime de qualité qui enjoint à ne pas affirmer ce que l'on sait être faux pour que la communication soit optimale est sciemment et ouvertement non respectée dans la réécriture parodique

¹ Nous ne rentrerons pas ici dans les débats sur l'éventuelle nature non sérieuse de la parodie ; par ce terme nous désignerons toujours un procédé énonciatif humoristique.

² Grice part du constat que dans un contexte identique, tous les êtres humains réalisent les mêmes implicatures. Il en déduit donc qu'il doit exister un principe commun sous-tendant ces inférences ; c'est ce qu'il désigne sous le nom de “principe de coopération” (Grice, 1979: 61) : “Que votre contribution à la conversation soit, au moment où elle intervient, telle que le requiert l'objectif ou la direction acceptée de l'échange verbal dans lequel vous êtes engagé”. Ce principe est explicité par 4 maximes conversationnelles : la maxime de quantité, la maxime de qualité, la maxime de relation et, enfin, la maxime de manière (Grice, 1979: 57-72).

puisqu'il s'agit de copier C0, mais imparfaitement. C1 expose ainsi des éléments erronés respectivement au modèle qu'il entend restituer. Mais c'est de l'apparente transgression d'une autre maxime, celle de relation, que naît l'humour dans *Parodia de Tronos*. Fonollosa introduit ainsi des éléments à première vue hors de propos, parce qu'altérés, respectivement à C0, corroborant l'hypothèse de Bergson (1991: 86) selon laquelle on "[obtient] un mot comique en insérant une idée absurde dans un moule de phrase consacré". Toutefois, pour mériter l'attention du lecteur et engendrer un effet interprétatif, ces éléments ne sauraient se passer d'une garantie de pertinence, pierre angulaire de la théorie développée par Sperber et Wilson (1989) en pragmatique : si le bédéiste désire que son lecteur prenne la peine de décoder son message, celui-ci doit être pertinent dans son contexte, à savoir ici C1. Et c'est la nature même de C1 qui légitime l'incongruité initiale eu égard à C0 ; en effet, face à une interprétation sérieuse impossible, le lecteur choisit le décodage qui lui coûtera le moins d'efforts cognitifs, en l'occurrence la lecture humoristique³, vers laquelle il est orienté dès le titre de l'œuvre. La BD au centre de cette étude constitue de ce fait un C1 humoristique qui prend pour cible un C0 sérieux dont elle s'inspire explicitement.

La réécriture des anthroponymes est un parfait exemple de ce décalage parodique et elle a d'autant plus de poids que la spécificité d'un nom propre est de véhiculer une référence dénominative permettant la reconnaissance d'un particulier (Kleiber, 1995: 11-36) : le bédéiste brise donc une norme d'identification, ce qui, comme tout outrepassement des règles, contribue à gagner la connivence de l'interlocuteur. Gagner la connivence n'est cependant pas faire rire : c'est la nature des transformations onomastiques observées qui s'avère déterminante, modifier un anthroponyme de référence revenant à influencer la perception du personnage référent.

2. Mais qu'est-ce que c'est que ce nom ?

Cette "dérive onomastique"⁴, est, selon Groensteen, l'une des caractéristiques de la parodie en bande dessinée. Dans notre corpus, elle a cela de particulier qu'elle dote le nom propre d'un sémantisme initialement absent. Kleiber a en effet démontré qu'un nom propre renferme un sens de dénomination à la fois instructionnel —car il enjoint à rechercher le référent dénommé, comme nous l'avons précédemment souligné— et descriptif en cela qu'il dénomme un particulier, "impos[ant] par avance des conditions sur le type de référen[t] dénoté" (Kleiber, 1995). Mais en aucun cas il n'est censé décrire ce référent au sens général du terme, c'est-à-dire en exposant certains traits apparents. Or, c'est précisément ce à quoi aboutissent les distorsions anthroponymiques opérées par Fonollosa et les mécanismes à l'œuvre dans cette dérive onomastique trouvent

³ Nous n'entrerons pas ici dans les nombreux débats sur la définition de l'humour.

⁴ Il s'agit de "la distorsion du nom du protagoniste, qui peut être minimale (Popeye donne Poopeye, Prince Valiant devient Prince Violent) ou prendre la forme de la substitution d'un nom par un autre sémantiquement apparenté (Olive Oyl donne Mazola)" (Groensteen, 2010: 26).

parfaitement leur place dans la classification des processus humoristiques proposée par Bergson dans *Le Rire. Essai sur la signification du comique*, à savoir : inversion, interférence et répétition.

2.1. C'est le monde à l'envers !

L'inversion n'est pas un phénomène très prisé par le bédéiste, du moins concernant les noms propres, puisqu'il ne concerne qu'une seule occurrence, mais il s'avère très révélateur de sa volonté de renverser les codes de la série originelle. L'un des personnages initialement baptisé *Jaime Lannister*, aussi bien dans la version originale que dans la traduction espagnole, devient ainsi *James Moneyster* dans le texte analysé. Nous reviendrons plus avant sur le choix tout sauf anodin du nom de famille pour nous concentrer ici sur la transformation du prénom *Jaime*, très répandu dans les aires hispanophones et lusophones, en *James*, typiquement anglophone. Là où l'Américain G. R. R. Martin (et, à sa suite, les scénaristes de la série télévisée) privilégient un prénom d'origine espagnole (bien que le prononçant à l'anglaise), l'Espagnol Fonollosa choisit son équivalent anglais. Le message est clair : la BD inverse les pôles ; de même que les ancrages spatiaux sont intervertis, le sérieux de l'œuvre source se voit opposer son reflet humoristique.

2.2. Il y a comme des interférences...

Un autre reflet vient quant à lui à de nombreuses reprises surprendre le lecteur averti : celui du monde réel. Au sein de C1, deux contextes sont ainsi parfois en interaction : le premier —C0—, celui de la fiction *Game of Thrones* / *Juego de Tronos*, est ainsi perverti par un contexte ayant une extension bien supérieure et au sein duquel évoluent locuteurs (de l'œuvre source, de la série, de la BD) et interlocuteurs (lecteurs et/ou spectateurs) : la réalité. Le script (Schank & Abelson, 1977) "monde extérieur" s'introduit ainsi sans scrupules dans le monde intérieur de la fiction. Nous commencerons par le moins évident et, peut-être, conséquemment, le moins convainquant : les allusions potentielles à des espaces réels. Pour les non-initiés, rappelons que le propos de C0 se déroule dans un univers intégralement imaginaire, en totale déconnexion, donc, avec la réalité que nous connaissons. Or, un anthroponyme de la parodie pourrait rendre cette frontière poreuse : le nom de famille *Targaryen*, qui devient *Tortugyen*. Outre la parenté graphique et phonique évidente —sur laquelle nous reviendrons plus loin—, *tugyen* pourrait évoquer l'adjectif *tugiense*, seul terme espagnol contenant la suite de sons [tuxjen] qui fait référence au natif de l'ancienne cité de Tugia, devenue aujourd'hui Toya, dans la province de Jaén, au sud de l'Espagne. Seuls deux des personnages originaux de C0 portent le nom de *Targaryen* et sont également les descendants d'une civilisation ancienne originaire de *Valyria*, au sud d'*Essos*, continent le plus austral du monde imaginé par G. R. R. Martin. Dans la même veine, *Syrrio Forel*, le maître d'armes de la Cité de *Braavos*, au nord d'*Essos*, est renommé *Ximo*, variante catalane de *Joaquim*, la Catalogne se situant, rappelons-le, au nord de Jaén. Si cette hypothèse peut paraître bancale, elle pourrait être confirmée par la métamorphose du nom du Royaume du Nord —*Winterfell*—, localisé cette fois sur le continent septentrional de *Westeros*, en *Winterthor*, dont le signifiant n'est pas sans rappeler *Winterthur*, ville du nord de la Suisse et dont les souverains

sont rebaptisés *Stork*, nom d'origine allemande. Enfin, le patronyme des *Lannister*, famille suzeraine des terres de l'ouest de *Westeros*, laisse place à *Moneyster*, dont la consonance pourrait renvoyer au Royaume-Uni... De là à penser que Fonollosa transpose le monde fictionnel dans le monde réel, il n'y a qu'un pas, d'autant plus que ce processus a été utilisé par Nacho Fernández, un autre bédéiste, parodiste lui aussi de *Game Of Thrones*, avec son *Juego de poltronas* (2012). Cette intrusion fait se fissurer le mythe initial en contraignant les protagonistes à avoir les pieds sur terre.

Cette dégradation, source d'humour, passe également par le domaine enfantin ou adolescent connoté par les prénoms parodiés de trois des cinq enfants légitimes *Stark*, soit par ordre d'apparition dans la BD : *Brom*, *Narnya* et *Bob*. C'est *Narnya*, initialement *Arya*, qui nous a mise sur la voie, dans la mesure où Narnia est un monde de magie où se déroule la trame des romans de *fantasy* écrits par Clive Staple Lewis, réservés à un jeune public et portés en grande partie à l'écran. Il en va de même pour *Bran*, remplacé par *Brom*, nom du conteur dragonnier, vieux sage guidant le héros *Eragon*, dans les romans pour adolescents de Christopher Paolini. Ces choix n'ont rien d'anodin lorsque l'on sait qu'*Arya* parvient, dans la fiction source, à posséder des pouvoirs magiques lui permettant de prendre n'importe quelle apparence et que *Bran* devient détenteur d'un savoir exceptionnel susceptible de guider les siens dans la guerre. En revanche *Robb* finit en *Bob*, qui, à l'aune des réflexions précédentes, convoque immédiatement l'image de *Bob Esponja / Bob l'Éponge*, héros d'une série télévisée éponyme pour jeunes enfants et dont on ne peut dire qu'il brille par sa profondeur et sa maturité. Le prénom Bob a aussi cela de particulier qu'il entre très facilement en résonance en espagnol avec l'adjectif *bobo*, "idiot, bête", en français. L'ensemble contribue à dresser un portrait très peu flatteur de *Robb Stark* que l'altération onomastique présente comme un imbécile immature : cette description prend toute sa saveur lorsque l'on sait qu'il meurt massacré (épisode des noces pourpres) en fonçant tête baissée dans un guet-apens qu'il a en quelque sorte lui-même provoqué, ayant failli à sa promesse d'épouser la fille de son hôte et de mener à bien un mariage qui devait assurer l'alliance politique entre les deux familles, pour convoquer avec une autre... Nous n'irions pas jusqu'à affirmer que la modification du prénom de la mère *Cathlyn* en *Kitty* est une allusion à *Hello Kitty*, car nous ne percevons pas ici de possible parallèle avec la genèse fictionnelle, mais filer la métaphore serait tentant. Si elles dévoilent, à n'en pas douter, la perception, tantôt flatteuse, tantôt dépréciative, des personnages par Fonollosa —phénomène qui sera une constante dans la parodie—, ces interférences mettent également en évidence la jeunesse paradoxale des trois enfants *Stark* que nous venons de nommer dans les romans de R. R. Martin : des protagonistes de sept à quatorze ans tirent les ficelles d'une intrigue complexe et sanglante...

Et la superposition contextuelle rabaissante ne s'arrête pas là, puis qu'elle introduit au sein de C1, par le biais du patronyme attribué au roi *Robert Baratheon* dans la BD, la société de consommation dans ce qu'elle a, précisément, de moins noble : *Bob Burgerking*, qui renvoie explicitement à une chaîne de restauration rapide, reine de la malbouffe, tout comme le roi Robert est un monarque au rabais à la gouvernance discutable. Cette intrusion d'une culture de pacotille est aussi audiovisuelle : *Pycelle*, le *Gran Maestro*, devient le *gran masterchef*, référence

à une téléralité de compétition culinaire. Pycelle préside par son âge avancé la valse des conseillers du roi, rivalisant tous pour tirer leur épingle du jeu, tous n'étant qu'apparence, tous s'accrochant à une gloire éphémère, comme dans une émission de téléralité.

Si les interférences affectent à n'en pas douter des scripts (fiction *vs* réalité), elles peuvent également, quoique beaucoup plus rarement, concerner la syntaxe anthroponymique et prendre la forme d'un calembour, autrement dit d'une resegmentation du discours construite sur une homophonie syntaxico-discursive. Chez Fonollosa, cette dernière se fonde sur un syntagme *Titre + Prénom* et génère ainsi ce que Guiraud (1976: 12) désigne sous l'appellation de "calembour segmenté", dont la seule occurrence que nous rencontrons est le fruit de la transformation de *Khal Drogo* en *Mhen Drugo*, syntagme auquel se superpose phonétiquement le substantif *mendruogo*, à savoir, selon le dictionnaire de Real Academia Española, un "[h]ombre rudo, tonto, zoquete". Ce chevauchement syntaxique en implique donc un second, sémantique, soulignant de façon évidente le caractère brutal, primitif, sauvage du personnage, mais le rappelant aussi, peut-être, à la fin de sa vie, privé de toute activité cérébrale.

Si les inversions et interférences participent donc bien de la stratégie parodique du bédéiste, elles ne sont toutefois pas réellement autonomes puisque systématiquement érigées à partir du dernier phénomène mentionné par Bergson : la répétition.

2.3. Répétez, s'il vous plaît !

La parodie, nous l'avons souligné plus haut, a pour vocation de réécrire approximativement un discours préexistant et est donc par nature bâtie sur une répétition. Les anthroponymes n'échappent naturellement pas à la règle, la dérivation onomastique répercutant inmanquablement des échos phoniques et graphiques des termes source afin de ne pas entraver l'identification du référent. Pour ne reprendre que des exemples précités, la transformation peut jouer sur la préservation d'une terminaison inédite en castillan (phonétiquement : *Lannister* > *Moneyster* ; graphiquement : *Targaryen* > *Tortugyen*), par commutation d'un phonème vocalique (*Drogo* > *Drugo*) ou consonantique (*Robb* > *Bob*), voire les deux (*Bran* > *Brom*), par ajout de phonèmes (*Arya* > *Narnya*) ou par simplification graphique (*Robb* > *Bob*), etc. C1 agit ici comme un miroir déformant de C0, tous les protagonistes étant aisément identifiables tout en étant annoncés, à la seule lecture de leur/s nom/s comme différents. Et cette différence n'est pas anodine, puisqu'elle se fonde systématiquement sur une dégradation, maître mot de la parodie fonollosienne, qui peut être :

- Graphique

De nombreux personnages (neuf sur dix-neuf) se voient affublés du diminutif d'un prénom, la réduction du signifiant, systématiquement observable ici, annonçant, en quelque sorte, celle du référent correspondant. Ce sont des protagonistes diminués, c'est-à-dire "amoindris par retranchement partiel" pour citer le *Trésor de la langue française*, dont nous allons suivre les aventures, diminués de fait par la caricature —la nature de chacun se voyant limitée à un trait physique ou moral distinctif—, mais aussi par des mains assassines. Les deux *Stark* désig-

nés initialement dans C0 par des diminutifs —*Ned* > *Nerd* et *Bran* > *Brom*⁵— connaîtront un destin funeste dès le premier tome de la saga, destin respecté dans la saison initiale de la série télévisée : le premier aura la tête tranchée et le second sera poussé du haut d'une tour et restera infirme. La réduction formelle qui s'étend à sept autres personnages dans la BD n'est pas anodine, puisque tous les sept seront littéralement réduits, eux aussi, au silence, dans la suite de l'œuvre et son adaptation audiovisuelle, en étant supprimés de toutes les manières possibles, mais plutôt uniformes selon les familles. *Vicky Tortugyen* (*Viserys Targaryen*) perdra la tête, sur laquelle *Mhen Drugo* versera de l'or en fusion. Celui dont le prénom est le diminutif de *Victor* —sémantiquement “le victorieux” — sera donc défait⁶ par l'archétype de la virilité à l'état brut —*Mhen*, synecdoque généralisante : l'Homme représentant la somme de ses semblables— auquel il n'opposera qu'une apparence androgyne et maniérée dont *Vicky*, féminin, pourrait être une réverbération. Les *Stark*, devenus *Stork*, périront quant à eux par l'acier. *Catelyn* > *Kitty* sera égorgée et son fils aîné, *Robb* > *Bob*, diminutif de Robert, sera poignardé en plein cœur et décapité. Les *Baratheon* / *Burgerking* —le père *Robert* > *Bob* et le fils *Geoffrey* > *Timy*, dérivé de *Timothy*— succomberont au poison, qui prendra, pour l'un comme pour l'autre, la forme d'un vin frelaté. Ce sont donc des êtres en sursis qui arpentent les cases de notre corpus, leurs anthroponymes ayant, de par leur nature de diminutifs, une fonction proleptique : de même que l'extension initiale du signifiant est tronquée, les référents vont être amputés d'une partie d'eux-mêmes, partie la plus essentielle, à savoir leur souffle vital. Mais n'oublions pas que le propre d'un diminutif est d'opérer une diminution quantitative, mais aussi subjective. Les trois rois, *Robb*, *Robert* —rebaptisés tous deux *Bob*— et *Geoffrey* —renommé *Timy*— sont de piètres souverains, peu diplomate et irréfléchi pour le premier, trop dépensier et épicurien pour le deuxième, cruel et lâche pour le troisième. Leur règne —ou la vision que le lecteur/télespectateur en aura pour *Robert Baratheon*—, sera ridiculement bref, le summum de l'éphémère étant atteint avec *Geoffrey/Timy*. Et, à y regarder de plus près, *Timy* devrait s'écrire *Timmy* et n'est pas sans évoquer “tiny”, qui signifie “minuscule”... La réduction graphique semble en conséquence aller de paire avec une dégradation référentielle cataleptique et ce nivellement vers le bas est d'autant plus accentué qu'un diminutif a, selon le *Trésor de la langue française*, une “connotation affective ou familière” qui fait descendre ces héros de leur piédestal, en réduisant, une fois encore, voire en annihilant, la distance qui les éloigne de nous. Nous rejoignons en ce sens B. Tillier (2012), lorsqu'il affirme que “[l]a caricature [tire] souvent le sujet vers une condition ou un état inférieurs [...]”. L'impact de cette chute est par ailleurs amplifié par la resémantisation onomastique.

- Sémantique

Dans C0, les enfants bâtards sont identifiables par le patronyme qui leur est attribué. Dans le Nord, à l'instar de l'un des fils *Stark* —*Jon*—, ils s'appellent tous

⁵ Il s'agit, respectivement, des diminutifs de Eddard et Brandon.

⁶ Nous pourrions voir ici une inversion ironique entre la prolepse que l'on pourrait associer au choix du prénom et le destin du personnage.

Nieve (*Snow*, dans la version originale), ce qui signifie “neige”, et ont donc un nom commun pour nom de famille, comme si le fait d’être illégitime leur ôtait, aux yeux de la société, un peu de leur humanité. Cette particularité est conservée dans C1, mais elle est également en proie à un amoindrissement, puisque nous passons de *Nieve* à *Escarcha*, à savoir le givre. Ce processus de dégradation sémantique affecte de la même façon les toponymes ; par exemple, la frontière de *Westeros* avec les terres mystérieuses du nord, frontière matérialisée par la présence d’un immense mur défensif, est appelée *el Muro*. En espagnol, *muro* désigne une muraille, un rempart et devient pour Fonollosa la *Pared*, un simple mur, ne recouvrant pas la signification de fortification protectrice.

Ces dévaluations sémantiques atteignent leur paroxysme lorsqu’elles s’appuient sur des métaphores novatrices donnant aux anthroponymes une fonction synecdotique et réduisant corrélativement l’intension du personnage à un seul trait physique ou moral. Pour rappel, l’intension est la quantité d’informations nécessaire à l’identification d’une notion ou d’un objet du monde. Or, ici, c’est de l’identification de personnages dont il s’agit et ces personnages, à l’origine très complexes, se voient, à travers la façon dont on les nomme, synthétisés à l’extrême et, de fait, forcément caricaturaux et risibles. *Eddard Ned Stark*, devient *Nerd Stork*, “nerd” étant un substantif familier et péjoratif désignant, selon le *Cambridge Dictionary* (2016) une “person, especially a man, who is not attractive and is awkward or socially embarrassing”, accentuant le caractère peu avenant, taciturne et introverti du roi du Nord tout en le dévaluant par le recours au registre relâché. De la même façon, le plus jeune des *Lannister* —*Tyrion*—, honni par son père qui l’accuse d’avoir causé la mort de sa mère lors de sa naissance, est rebaptisé *Tizón*, dont l’une des significations est “mancha en la fama o la estimación” (“ignominie”, en français).

La caricature est souvent renforcée par la nature du trait distinctif retenu qui opère une dégénérescence supplémentaire par animalisation. Ce procédé peut affecter des prénoms : *Rickon* > *Raccoon*, *Tyrion* > *Tizón* ou des noms de famille : *Stark* > *Stork*, *Targaryen* > *Tortugyen*. Le cas de *Raccoon* est sans doute le moins intéressant, peut-être parce que le personnage a un rôle quasi inexistant dans C0. *Rickon* se voit assimilé à un raton-laveur, ce qui ne semble pas entretenir un quelconque rapport avec la diégèse, si ce n’est que l’association prénom/patronyme —*Raccoon Stork* : Raton-laveur Cigogne— est absurde, comme pourrait l’être le protagonisme de *Rickon*. Enfant, il a en effet un rôle de figurant, disparaît ensuite pendant plusieurs années et ne réapparaît que pour courir vers une mort certaine et inutile. Au sein même de sa famille, il est un non-sens : il ne prendra pas son envol et ne s’élèvera pas au dessus de la mêlée comme ses frères et sœurs. Le mammifère n’aura jamais d’ailes et ne sera donc pas à la hauteur des *Stork*, dont le nom n’est d’ailleurs pas l’effet du hasard. La cigogne, bien que présente en Espagne, est surtout répandue en Europe Centrale et pourrait, de ce fait, faire écho à nos réflexions sur les interférences entre monde fictionnel et monde réel. Mais il s’agit aussi et surtout d’un échassier migrateur et les seigneurs de *Winterfell* quittent les uns après les autres leurs terres pour errer de par le monde alors

que l'hiver vient⁷. L'onomastique réinventée des *Targaryen* n'est pas moins chargée en inférences, puisque *Tortugyen*, outre la possible allusion à l'adjectif *tugien-se*, fait inmanquablement penser à *tortuga*, "tortue" en français. Et il est vrai que la reconquête du Trône de Fer, moteur de cette Maison, se fait à pas comptés, après moult atermoiements et contretemps et est, à l'heure actuelle, encore non aboutie depuis le début de l'écriture des romans en 1996. La tortue, symbole de lenteur, est également un reptile ovipare et l'on ne peut passer à côté du parallèle réducteur qui se met en place entre C1 et C0. Dans l'œuvre de G. R. R. Martin, la dynastie targaryenne a tiré jadis sa force de ses dragons dont il ne reste aujourd'hui que trois œufs, que l'héritière *Danerys* fait éclore en plongeant avec eux dans un bûcher dont elle ressortira indemne et avec le titre de Mère des Dragons. Peut-on imaginer plus grande déchéance que de passer de dragon, animal fantastique, gigantesque, cracheur de feu, capable de semer la terreur aussi bien sur terre que dans les airs, à tortue...

Peut-être, si l'on considère le cas de *Tyrion* > *Tizón*, que nous avons déjà évoqué. Personnage très malmené dans C0, il ne l'est pas moins par Fonollosa, qui a choisi un terme à fort potentiel homonymique pour le désigner, car, si *Tizón* peut signifier "infamie" (et est considéré comme tel par son père et sa sœur), il dénote également un champignon parasite du blé et dont le mycélium envahit les ovaires des plantes concernées ("l'ergot", en français). Le personnage est donc victime de ce que nous pourrions appeler, si nous osions le néologisme, une "fongisation", particulièrement fertile lorsque l'on sait qu'au début de l'histoire, c'est un ivrogne désœuvré qui vit aux frais de la société, où plutôt en puisant dans les caisses familiales, et passe son temps dans les maisons closes...

Et la dégradation sémantique ne s'arrête pas là puisqu'il est également victime, comme bon nombre de ses acolytes, d'une réification onomastique. Les personnages sont réduits à l'état d'objets, de simples coquilles vides, la primeur étant très souvent donnée à l'apparence sur l'être. C'est le cas de *Tyrion*, toujours lui, dans la mesure où son prénom fonollosien se réfère également à un "palo a medio quemar" —un "tison", en français—, en d'autres termes à un morceau de bois amputé de moitié. Or, *Tyrion* est atteint de nanisme et n'est en général perçu par la société de *Westeros* qu'à travers cette infirmité, qui lui vaut les surnoms de *Gnomo* ou *Medio Hombre*⁸. *Tizón* traduit à lui seul le génie onomastique du bédésiste, lequel, en un seul mot, parvient à dresser un portrait fidèle du personnage tel qu'il est dépeint à ses débuts dans C0 en jouant sur une homonymie prolifique et dégénératrice nourrissant l'humour parodique. Et son patronyme vient couronner le tout : dans C1, il n'appartient plus à la lignée des *Lannister*, mais à celle des *Moneyster*, mettant corrélativement en évidence une famille où l'argent règne en maître. Non seulement cette Maison est la plus riche de *Westeros*, en grande partie grâce aux mines d'or de l'Ouest, mais elle pense également que tout s'achète. Elle est réifiée en ce qui la caractérise le plus et la rend le plus souvent hermétique à ce qui relève de l'humain et, dans un même temps, elle cherche à réifier le

⁷ "Winter is coming" / "Se acerca el invierno" / "L'hiver vient" est la devise de la Maison Stark.

⁸ The Imp et Halfman, dans la version originale.

monde pour mieux le contrôler. C'est ici un regard plus critique que Fonollosa pose sur la vénalité de cette Maison, mais il condamne encore davantage la représentation de *Daenerys Targaryen* dans le C0 de la série télévisée. Dans C1, outre l'éventail d'inférences déployé par son patronyme revisité (*Tortugyen*), elle se voit affublée du prénom *Danonis*, qui connote indubitablement l'entreprise Danone, la terminaison en [is] permettant simplement de s'assurer de l'identification du personnage source par le lecteur. L'association entre l'adolescente (âgée de treize ans dans les romans) et la marque de produits laitiers pourrait, en suivant une gradation allant vers le sordide, se référer tout d'abord à la blancheur de sa peau et de sa chevelure, la réduisant à son apparence physique. Mais cette chosification va plus loin, dans la mesure où elle fait de la jeune fille un produit de consommation, parfaite illustration de son mariage arrangé par son frère qui la vend à *Khal Drogo*, lequel la consommera dans un premier temps sans états d'âme comme un vulgaire objet de plaisir et de reproduction. Et la dégradation ne s'arrête pas là, car le lait renvoie aussi au sein nourricier qui, dans la saga audiovisuelle, est sexualisé à l'extrême, l'actrice incarnant le personnage ayant très souvent le haut du corps dénudé ou couvert de simples voilages. Peut-être pourrait-on entrevoir ici la remise en question d'une nudité omniprésente et parfois injustifiée et d'une focalisation sur le corps plutôt que sur l'esprit, pourtant brillant, de la jeune fille. Un dernier cas de figure, beaucoup moins réprobateur, mérite d'être mentionné : *Pycelle*, le Grand Mestre des *Baratheon*, devient *Piramid*, l'antiquité du monument connotant l'âge canonique du personnage, particulièrement décrépi, qui officie depuis une quarantaine d'années ; cela génère une hyperbole, mettant *Pycelle* en concurrence avec Mathusalem et prête naturellement à sourire.

Notons également que les réifications ne figent pas toujours une apparence, mais sont aussi susceptibles, bien que plus rarement, d'identifier protagoniste et métier, se métamorphosant alors en métonymies particularisantes, comme nous l'observons avec le maître d'armes *Syrrio Forel*. Dans C0, il est très secondaire et n'a d'autre intérêt que celui d'enseigner le maniement de l'épée à *Arya Stark*, ce qui lui vaut d'être rebaptisé *Ximo Florete*, *florete* étant l'équivalent du français "fleuret". Simple instrument au service de la formation martiale de la jeune dame, il est limité à son outil de travail, toute profondeur étant inutile à l'intrigue.

Nous terminerons cette analyse avec une personnalité beaucoup plus complexe et machiavélique, la reine *Cercei Baratheon* —née *Lannister*—, dont le dérivé onomastique choisi par Fonollosa —*Jersei Moneyster*—, s'il évoque clairement, de par la conservation du nom de jeune fille de la souveraine (*Moneyster*), l'absence de sentiments pour son époux et sa relation incestueuse avec son frère jumeau *Jaime*, pose d'avantage de difficultés d'interprétation quant à l'altération du prénom opérée par Fonollosa. En effet, si l'onomastique est, dans toutes les occurrences précédentes, un reflet synthétique évident des personnages, ce n'est, à première vue, pas le cas pour *Jersei* qui fait indubitablement référence au substantif *jersey*, tricot léger couvrant le torse. Lorsque l'on connaît le goût de la reine pour les belles et luxueuses étoffes, on l'imagine mal associée à un tissu aussi ordinaire et la dégradation saute aux yeux. Opter pour ce vêtement pourrait être une façon de révéler que *Cercei*, sous son apparence autoritaire et omnipotente, souffre de son statut de femme qui la contraint à ne pas être maîtresse de sa des-

tinée et à obéir aux ordres de son père qui, à des fins politiques, la forcera à accepter un nouveau mariage et éloignera sa fille en territoire ennemi. Elle n'est qu'un bel ornement, une belle silhouette et un joli visage pouvant servir de monnaie d'échange dans les mains des hommes. Les brocards affichés en C0, symboles du pouvoir, laissent place en C1 à la réalité de sa condition, représentée par un vulgaire tricot : aussi intelligente et manipulatrice soit-elle, elle ne peut échapper à la domination masculine. Toutefois, contrairement à la jeune *Targaryen*, *Cersei* n'apparaît pas dénudée de façon récurrente et ne représente donc pas la femme en tant qu'objet sexualisée et sexuel, mais en tant qu'objet du sexisme social⁹.

En conclusion, ce processus de transposition distordante apparaît, nous l'avons observé, comme une constante et participe donc de l' "arthrologie générale" de l'œuvre, la dérive onomastique passant indéniablement de l'état de "site" à celui de "lieu". En effet, selon Groensteen (1999: 173) :

[u]n lieu n'est-il pas un espace habité, que l'on peut traverser, visiter, investir, un endroit où se font et se défont les relations ? Si tous les termes d'une séquence, et par conséquent toutes les unités du réseau, constituent des sites, c'est l'appartenance, de surcroît, de telles de ces unités à une ou plusieurs série(s) remarquable(s), qui les définit comme lieux.

Il en découle un comique global de répétition, auquel s'ajoute le comique des mécanismes propres à chaque site anthroponymique. Ces mécanismes, qui impliquent systématiquement une dégradation, peuvent être classés selon les trois catégories bergsoniennes, les anthroponymes fondés sur l'interférence ou la répétition écart constituant à leur tour, de par leur nombre élevé, des sous-lieux. L'univers inquiétant, angoissant, peuplé de créatures effrayantes, de *Juego de Tronos* laisse place, par les seuls jeux anthroponymiques qu'il essaime, à un monde qui prête à rire. Les Corbeaux (*los Cuervos*), ces soldats appartenant à une organisation militaire ancestrale chargée de défendre *Westeros* et ayant fait vœu d'austérité et de chasteté, se métamorphosent en joyeux lurons prêts à faire la fête et à nous amuser. C'est ainsi que la sombre et triste *Guardia de la Noche* superpose à ses habits noirs des touches de gaieté et devient la *Tuna de la Noche*, donnant le ton d'une parodie parfois mordante, mais, surtout, désopilante.

Bibliographie

- BERGSON, Henri (1991). *Le Rire. Essai sur la manifestation du comique*. Paris: Presses Universitaires de France.
- FERNÁNDEZ, Nacho (2012). *Juego de poltronas*. Barcelona: Panini.
- FONOLLOSA, José (2015). *Parodia de Tronos. Temporada 1*. Valencia: Aleta ediciones.
- GRICE, Herbert Paul (1979). "Logique et conversation". *Communications*, 30: 57-72.

⁹ Le choix de Jersey pourrait également impliquer une inversion ironique : alors que c'est une femme insensible, glaciale, elle est onomastiquement assimilée à un vêtement qui tient chaud... Ce ne sont, bien sûr, que des hypothèses.

- GROENSTEEN, Thierry (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France.
- GROENSTEEN, Thierry (2010). *Parodies. La bande dessinée au second degré*. Paris: Skira Flammarion.
- GUIRAUD, Pierre (1976). *Les Jeux de mots*. Vendôme: Presses Universitaires de France.
- KLEIBER, Georges (1995). "Sur la définition des noms propres : une dizaine d'années après". In Michèle NOAILLY (ed.). *Nom propre et nomination*, Paris: Klincksieck, 11-36.
- MÜHLETHALER, Jean-Claude (2009). "Renversement, déplacement et irradiation parodiques. Réflexions autour du Conte du Papegau". *Poétique*, 157: 3-17.
- SCHANK, Roger C. et Robert P. ABELSON (1977). *Scripts, Plans, Goals and Understanding. An Inquiry into Human Knowledge Structure*. Hilldsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- SPERBER, Dan et Deirdre WILSON (1989). *La Pertinence. Communication et cognition*. Paris: Minuit.
- TILLIER, Bertrand (2012). "La caricature : une esthétique comique de l'altération, entre imitation et déformation". In Alain VAILLANT (ed.). *Esthétique du rire*. Nouvelle édition [en ligne]. Nanterre: Presses universitaires de Paris Nanterre, 259-275 [DOI: [10.4000/books.pupo.2303](https://doi.org/10.4000/books.pupo.2303)].