



HAL
open science

À PROPOS DU VERBE *leenj* EN KHMER

Joseph Thach

► **To cite this version:**

Joseph Thach. À PROPOS DU VERBE *leenj* EN KHMER. Péninsule : Etudes Interdisciplinaires sur l'Asie du Sud- Est Péninsulaire, 2010, 2 (59), pp.171-210. hal-00706298

HAL Id: hal-00706298

<https://hal.science/hal-00706298>

Submitted on 9 Jun 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Joseph Deth THACH

À PROPOS DU VERBE *le:n* EN KHMER *Identité sémantique et constructions à verbes multiples*

INTRODUCTION

La sémantique de *le:n* – que l’on retrouve dans son dérivé nominal par infixation en /b/, *l’baeŋ* « jeu » – ne semble pas poser de difficulté majeure de compréhension ou d’interprétation. *le:n* est un verbe *a priori* peu polysémique, si l’on s’en tient à la traduction consensuelle par « jouer » (un jeu, un instrument ou un morceau de musique, une pièce de théâtre etc.).

Mais on s’apercevra très vite que cette traduction / interprétation ne permet pas de rendre compte d’une série d’emplois, par exemple lorsque le complément d’objet direct de *le:n* désigne un humain (*le:n khlu:n* ‘*le:n-corps*’ « faire la ‘coquette’ ou le ‘coquet’ » : (2)), ou encore lorsque le verbe *le:n* est associé à d’autres verbes (*ri:n le:n* ‘*étudier- le:n*’ « *apprendre pour apprendre* » (6) ou *le:n ri:n* ‘*le:n- étudier*’ « *activité d’étudier* » devient un ‘jeu de rôle’ (11). Dans les constructions qui viennent d’être évoquées, la ‘distance’ de chaque valeur locale de *le:n* est si éloignée de ‘jouer’ en tant qu’activité purement ludique, que beaucoup préfèrent les considérer comme idiomatiques ou encore comme des expressions « figées ».

¹ INALCO, SEDYL (INALCO–CNRS–IRD), joseph.thach@inalco.fr. Dans l’article qui suit, les numéros entre parenthèses renvoient aux exemples. Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude envers Denis Paillard qui a bien voulu consacrer son temps précieux à relire, à corriger le présent article et à nous dispenser ses conseils éclairants. Sans son aide, le présent article n’aurait pu voir le jour. Nous remercions Jean-Jacques Franckel d’avoir relu le présent travail et de nous avoir fait part de ses commentaires constructifs qui nous ont permis d’aller plus loin dans nos formulations.

C'est là un pis-aller qui ne satisfait pas la recherche d'une identité sémantique prenant en compte la diversité d'emplois et de valeurs du terme, objectif que se donne le présent article : à cet effet nous chercherons à recenser les principaux emplois de *le:n* pour formuler une hypothèse relative à l'identité sémantique du terme (I), puis nous validerons ce scénario pour chacun des deux grands types d'emplois sémantique et syntaxique du terme, d'abord dans les constructions où il est l'unique verbe (II) puis dans les constructions à verbes multiples (III).

I. VERS UNE HYPOTHÈSE SUR L'IDENTITÉ SÉMANTIQUE DE *le:n*

1. Deux grands types d'emplois

Nous distinguons deux grands types d'emplois de *le:n* : *le:n* employé comme verbe seul et *le:n* employé comme verbe associé à d'autres verbes de la forme N + V₁ + V₂ + V_n.

1. *le:n* employé comme verbe seul

Lorsque *le:n* est le seul verbe d'une 'proposition', trois constructions syntaxiques sont possibles.

Une construction avec un objet direct de la forme N₁ + *le:n* + N₂

N₁ étant sujet syntaxique (C₀) de *le:n* et N₂, le complément d'objet direct (C₁). Précisons dès à présent que C₀ et C₁ désignent uniquement les arguments du verbe (sur le plan syntaxique).

1°) គាត់លេងបៀម៉ាត្រឹកហើយមិនទាន់ឈប់ទៀត !

<i>koat</i>	<i>le:n</i>	<i>biz</i>	<i>ma:</i>	<i>prək</i>	<i>həzj</i>	<i>mən</i>	<i>toan</i>
3SG.	<i>le:n</i>	carte	un	matin	déjà	NÉG.	être à temps
<i>cʰəp</i>		<i>tist</i>					
arrêter		PART.					

- « Il a joué aux cartes toute la matinée, il n'a toujours pas fini ! », C₁ ('carte') désigne un ensemble de jeux, chaque jeu comporte ses propres règles.

2°) គាត់ប្រសទេតគាត់លេងខ្លួនជាងស្រីទៅទៀត

<i>koat</i>	<i>prəh</i>	<i>te:</i>	<i>taε</i>	<i>koat</i>	<i>le:n</i>	<i>khluzn</i>	<i>cizj</i>
3sg	homme	part	mais	3sg	<i>le:n</i>	corps	plus
<i>srej</i>		<i>təi</i>	<i>tist</i>				
femme		part	encore				

- « C'est un homme (pourtant), mais il fait plus attention à son apparence (corps) qu'une femme. »

Une construction dans laquelle *le:p* n'admet pas de C_1 : $C_0 + le:p$

3°) ប៉ឹងប៉ុងលេងយ៉ាងម៉េច ?

pe:ŋpoŋ ***le:p*** *ja:ŋme:c*
Pingpong ***le:p*** comment
- « Le pingpong, ça se joue comment ? »

Une construction indirecte : $C_0 + le:p + (C_1) + n3ŋ / ci3-mu3j + C_i$

Dans ce cas, *n3ŋ* et *ci3-mu3j* sont rendus tous les deux par « avec » en français, C_i étant un complément autre que C_0 et C_1 .

4°) ប៉ឹងប៉ុងគេលេងនឹងរ៉ាកែត

pe:ŋpoŋ *ke:* ***le:p*** ***n3ŋ*** *ra:kaet*
pingpong 3PL. ***le:p*** **avec** raquette

- « Le pingpong, on y joue avec des raquettes ». *N3ŋ* qui est rendu par « avec » signifie que 'raquettes' est un instrument constitutif des règles du jeu.

5°) ប៊ីតលេងជាមួយទ្រូម្លើរពិរោះម្យ៉ាងដែរ

guitare ***le:p*** ***ci3-mu3j*** *trɔ:* *k^hmae* *pi?rush*
guitare ***le:p*** **avec** vielle khmer mélodieux
məja:ŋ *dae*
une-façon PART.

- « La guitare jouée avec la vielle khmère, c'est assez mélodieux (d'une certaine façon) ». Ici, *ci3-mu3j*, rendu par « avec » également, inscrit 'vielle khmère' dans un ensemble composé d'une 'guitare' et d'une 'vielle khmère'. On est dans une perspective d'accompagnement, de rassemblement. Signalons au passage que *n3ŋ* à la place de *ci3-mu3j* s'avère impossible.

2. *le:p* employé comme verbe associé à d'autres verbes

Dans les emplois où *le:p* est associé à d'autres verbes, il convient de distinguer quatre constructions :

***le:p* occupe la position V_n sans complément d'objet direct².**

² Dans des combinaisons à verbes multiples $V_1+V_2+V_i+V_n$, V_1 désigne la première position occupée par un verbe, V_2 la deuxième, V_i la position médiane, et V_n la dernière position.

6°) Dialogue à propos des études de khmer

S₁ : ឯងរៀនខ្មែរដើម្បីធ្វើអី ?

ʔaɛŋ rɨzn kʰmaɛr dasmbej tʰβɔ: ʔɛj
2SG. étudier khmer afin de faire INDÉF.

- « Tu apprends le khmer pour faire quoi ? »

S₀ : ខ្ញុំរៀនលេង

Kʰnɔm rɨzn le:ɲ

1SG. étudier le:ɲ

- « J'apprends pour le plaisir (j'apprends pour apprendre) ».

le:ɲ occupe la position de V_n+ C₁

7°) កូនខ្ញុំរៀនលេងវីយ៉ោល

kɔ:n kʰnɔm rɨzn le:ɲ violon
enfant 1SG. étudier le:ɲ violon

- « Mon fils/ma fille apprend à jouer du violon (il/elle prend des cours de violon) ».

8°) ពេលវ៉ាកងនេះខ្ញុំទៅលេងភ្នំ

pe:l wa:kɔ:ŋ nih kʰnɔm tɕi le:ɲ phnɔm
moment vacances DÉCT. 1SG. aller le:ɲ montagne

- « Pendant ces vacances, je vais à la montagne (je vais à la montagne pour profiter de la montagne). »

9°) Dialogue sur l'absence d'une personne

S₁ : បងប្រុសឯងទៅណាបាត់ហើយ ?

bv:ŋ prɔh ʔaɛŋ tɕi na: bat
aîné masculin 2SG. aller INDÉF. disparaître

hazj

déjà

- « Où est-ce qu'il est parti, ton grand frère ? » (il n'est plus là).

S₀ : គាត់ទៅលេងបាល់នៅស្ថានចាស់បាត់ហើយ

koat tɕi le:ɲ bal nɔi sta:t cah
3SG. aller le:ɲ ballon à Stade vieux

bat

hazj

disparaître déjà

- « Il est parti jouer au foot au Vieux Stade ».

La reduplication de *le:n* lorsque ce dernier se trouve en position finale : $N + V_1 + le:n + x_2^3$

10°) S_1 demande à S_0 pourquoi il ne fait pas plus d'efforts pour étudier le khmer. Étant à la retraite, S_0 répond :

ខ្ញុំរៀនលេងៗ

Kʰnɔm riʒn le:n le:n
1SG. étudier **le:n** **x2**

ចេះបានប៉ុណ្ណាមកប៉ុន្តឹង

ceh ba:n pɔnna: jɔ:k pɔnneŋ
savoir obtenir quelle-grandeur prendre telle-grandeur

ខ្ញុំមិនប្រញាប់ទេ

Kʰnɔm mɛn prɔ:ɲap te:
1SG. NÉG. être-pressé PART.

- « J'étudie à mon rythme, j'aurai les connaissances que j'aurai acquises (j'aurai ce que j'aurai). Je ne suis pas pressé ». La reduplication signifie que le but recherché n'est pas primordial / n'est pas mis au premier plan.

***le:n* occupe la position de V_1**

11°) un jeu d'enfant

គោះយើងលេងរៀន !

tah jɔ: ɲ le:n riʒn
part 1PL. **le:n** **étudier**

ឯងធ្វើគ្រូខ្ញុំធ្វើសិស្ស

ʒaɛn tʰwɔ: kru: kɲɔm tʰwɔ: sɛh
2SG faire professeur 1SG faire élève

- « Jouons à la classe, tu fais le prof et moi je fais l'élève ! ». L'activité de 'étudier' exprimée par V_2 devient un type de 'jeu de rôles'.

2. Deux approches de la variation

Dans ces deux grands types d'emplois, on observe une variation du verbe *le:n*. Dans le premier type d'emplois, on est confronté à la polysémie de *le:n* et à la variation syntaxique (construction directe, construction sans C_1 , construction indirecte). Notons que cette polysémie n'est pas purement interne au verbe mais qu'elle est le produit de la combinaison de *le:n* avec ses arguments : dans (1), *le:n* est rendu par 'jouer', dans (2) par 'faire attention à son apparence (faire sa coquette ou son coquet)'. Dans le deuxième type d'emplois, on observe également une double

³ x_2 désigne la reduplication du cotexte gauche (ici *le:n*), ce que marque la graphie ។.

variation, mais d'un autre ordre, puisqu'elle est fonction soit de la position de *le:n* dans la suite des verbes ; soit de la sémantique des verbes avec lesquels il se combine et des propriétés du terme pris comme C_1 (cf. (8-9).

Nous verrons que, si dans les types d'emploi où *le:n* est le seul verbe de la proposition, son statut en tant que verbe n'est pas en cause, en revanche ce dernier soulève des questions complexes lorsque *le:n* s'inscrit en tant que verbe dans les constructions à verbes multiples (*le:n* comme V_n). L'étude de *le:n* nous conduit à poser trois questions : comment rendre compte de la variation des valeurs de *le:n* employé comme verbe seul ? Lorsque *le:n* est associé à d'autres verbes, peut-il toujours être considéré comme un verbe ? Que trouvons-nous de 'commun' entre les différentes valeurs et emplois de *le:n* ? Pour étudier les questions de variation des unités linguistiques des langues d'Asie du Sud-est, en particulier en ce qui concerne les « verbes », deux approches sont possibles.

La première approche consiste à poser l'existence d'un sens premier qui serait le 'sens concret', les autres étant alors des sens dérivés ou idiomatiques. On parle alors de métaphorisation. Plus précisément, dans le cadre des constructions à verbes multiples, on parle alors soit de grammaticalisation, soit de lexicalisation (*le:n* formant avec un autre verbe une nouvelle unité lexicale : *dəa le:n*, 'marcher + *le:n*' signifiant « se promener »). Force est de constater que ce type de raisonnement, en l'absence de tests ou de critères explicites, ne prend pas comme point de départ la langue que le linguiste décrit (ici, le khmer), mais celle du linguiste (l'anglais ou le français en l'occurrence). Autrement dit, cette première approche revient à considérer soit que l'unité change de catégorie grammaticale, soit que ce sont des homophones, c'est-à-dire des unités différentes ayant la même forme phonétique.

La deuxième approche consiste à faire une hypothèse sur l'identité sémantique de l'unité considérée ; cette identité sémantique se présente comme un scénario abstrait à l'œuvre dans chaque valeur et emploi. Dans le cadre de ce scénario abstrait on a une double interaction avec le cotexte, d'un côté le scénario confère un statut aux différents termes du cotexte, de l'autre son interprétation est déterminée par les propriétés lexicales des termes qu'il convoque. Ce scénario est abstrait car tout en rendant compte de la totalité des interprétations / traductions fournies par tel ou tel emploi particulier, il ne correspond à aucune d'entre elles. Cette deuxième approche s'attache à saisir la cohérence interne de l'unité décrite et intègre la variation comme faisant partie de l'identité du mot.

3. Caractérisation sémantique de *le:n* en termes de ‘scénario abstrait’

Préalable méthodologique

Avant de parler du ‘scénario abstrait’ du verbe *le:n*, il importe de souligner trois points :

1. « JOUER⁴ » dans la majorité des langues est un verbe polysémique, même si la variation ne concerne pas les mêmes champs sémantiques ni les mêmes emplois. Ainsi, en français, il n’est pas évident de trouver les points communs entre « jouer au football », « jouer un rôle au théâtre », « jouer sa fortune / sa vie », « le temps joue sur le moral », « le soleil joue sur les vagues », et « jouer avec le feu » ;

2. Pour chaque valeur, il faut arriver à distinguer, d’une part, dans les constructions où *le:n* est le verbe unique, l’apport sémantique de *le:n* des apports extérieurs (construction syntaxique, propriétés des termes pris comme arguments) dans les différentes interprétations ; d’autre part, pour les constructions à verbes multiples, les règles de combinatoire entre les verbes. Ce problème n’est pas spécifique à *le:n*, mais d’ordre général ;

3. Dans beaucoup de sociétés « TRAVAILLER » et « JOUER »⁵ sont deux notions qui s’opposent au sens où « travailler » est une activité « téléonomique », c’est-à-dire une activité associée à une finalité externe : on travaille pour atteindre un objectif donné, pour gagner sa vie etc. Dans le cas de « TRAVAILLER », le sujet n’est pas extérieur à la finalité. Tandis qu’avec « JOUER », il s’agit d’une activité « pour elle-même ».

Hypothèse d’une actualisation de dispositif contenant sa propre finalité

Ces préalables étant posés, nous proposons l’hypothèse suivante : *le:n* signifie qu’un sujet actualise un dispositif qui contient sa propre finalité⁶. Ce dispositif se présente comme un ensemble de règles ou de prescriptions formulées indépendamment du sujet. Le sujet n’intervient que pour actualiser ces règles ou prescriptions dont la finalité se ramène à leur actualisation. Le terme dispositif renvoie à un *ensemble de règles ou d’éléments dont l’agencement demeure invariant sous leurs différentes actualisations possibles*. La seule finalité d’un dispositif tient à sa ‘pure’ actualisation. Cette finalité est propre à chaque dispositif. Un jeu comme le

⁴« JOUER » en majuscule ne désigne pas le verbe français, mais la notion que recouvrent des verbes comme ‘to play’, ‘jouer’ en français, ‘lên’ en thai ou ‘*le:n*’ en khmer etc. Pour ‘jouer’ en français voir Romero-Lopez (2002).

⁵ Nous parlons ici toujours de notions, non des verbes français ‘travailler’ ou ‘jouer’. Il est incontestable que ‘travailler’ ou ‘jouer’ en français n’ont pas les mêmes redéploiements syntaxiques et sémantiques, donc pas la même identité sémantique que les verbes ‘*tʰwə:-ka:*’ et ‘*le:n*’ en khmer (comme vise à le montrer le présent article).

⁶ Comme on le verra, dans le cadre de la combinatoire avec d’autres verbes ce dispositif peut être une activité.

jeu d'échecs, ou une partition de musique sont un ensemble de règles ou de notes auxquelles les joueurs ou les musiciens sont tenus de se plier.

Dans l'exemple (1), *le:n biz* ('jouer + carte', « jouer aux cartes »), 'carte' ne désigne pas les objets matériels que les joueurs ont entre les mains, mais renvoie à une classe de jeux ; chaque jeu a ses propres règles. L'activité du sujet consiste à mettre en pratiques ces règles et à les respecter. Le sujet peut être un individu ou un collectif. C'est *le:n* qui dit que *biz* est interprété comme désignant un jeu non spécifié pris dans une classe de jeux, et qu'il y a nécessairement un ou plusieurs sujets actualisateurs (les « joueurs »).

Il importe de souligner ici que les éléments du scénario ne sont pas des lexèmes présents dans l'énoncé. Et il n'existe pas de correspondance simple entre les éléments du scénario et les arguments de la relation prédicative. Si le scénario abstrait est présent dans tous les emplois, son interprétation dans un énoncé est fonction des unités qui vont lexicaliser tel ou tel élément du scénario (tous les éléments ne sont pas nécessairement réalisés par des unités lexicales). C'est ce que nous allons maintenant vérifier en confrontant notre hypothèse aux données empiriques.

II. DESCRIPTION DE *le:n* EN TANT QUE SEUL VERBE DANS UNE PROPOSITION

Comme nous l'avons signalé, lorsque *le:n* est employé comme verbe seul, il existe trois constructions syntaxiques possibles. La première est le cas où *le:n* admet un complément d'objet direct (C_1) de la forme : $C_0 + le:n + C_1$. La deuxième construction est celle où la présence d'un C_1 est impossible : $C_0 + le:n + O$. Et enfin la troisième construction est de la forme : $C_0 + le:n + (C_1) + n3\eta / cis-muzj + C_1$; C_1 étant un complément 'circonstanciel' dont nous précisons la nature. Dans les trois constructions, les propriétés des arguments et des circonstanciels sont déterminantes pour ce qui concerne leurs statuts dans le scénario, ainsi que l'interprétation de *le:n*.

1. *le:n* dans une construction avec C_1 : $C_0 + le:n + C_1$

Dans ce type de construction, l'interprétation de *le:n* dépend à la fois des propriétés du nom pris comme C_0 et de celles du nom pris comme C_1 . Il convient donc d'examiner les noms qui peuvent occuper la position de C_0 , puis ceux pouvant occuper la position de C_1 .

Les noms en position de C_0

En position de C_0 on peut trouver des noms renvoyant à un *humain* ou à un *collectif*, au *théâtre* en tant que *troupe* ou *spectacle*, au *cinéma* en tant que *programme de projection* ou en tant que *salle de projection*, à un *instrument de musique* ou à *la musique* en tant qu'*orchestre* (un ensemble d'instruments). Notons que dans cette construction ($C_0 + le:n + C_1$), il est impossible d'avoir un nom qui

revoie à un *jeu* ou un *ensemble de jeux*, à un *morceau de musique*, à une *pièce de théâtre*, ou à un *film* (histoire au cinéma).

1°) គាត់លេងរៀបម៉ាត្រីកហើយមិនទាន់ឈប់ទៀត !

<i>koat</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>biz</i>	<i>ma:</i>	<i>prək</i>	<i>hazj</i>	<i>mən</i>	<i>toan</i>
3SG.	le:ɲ	carte	un	matin	déjà	NÉG.	être à temps
<i>cʰɔp</i>		<i>tist</i>					
arrêter		PART.					

- « Il a joué aux cartes toute la matinée et il n’a toujours pas fini ! ».

12°) ក្នុងពិធីរៀបការគេលេងភ្លេងខ្មែរ

<i>knɔŋ</i>	<i>piʔthi:</i>	<i>riʔpka:</i>	<i>ke:</i>	<i>le:ɲ</i>
dans	cérémonie	mariage	3PL	le:ɲ
<i>phle:ŋ</i>	<i>kʰmae</i>			
musique	khmer			

- « Lors de la cérémonie de mariage, on joue de la musique khmère ».

13°) យប់នេះល្ខោនជាតិលេងរឿងមរណៈមាតានៅអាងចតុមុខ

<i>jɔp</i>	<i>nih</i>	<i>ləkʰaɔn</i>	<i>cist</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>riəŋ</i>	<i>mɔ:rənaʔmizda:</i>	<i>nəi</i>
soir	DÉICT.	théâtre	nation	le:ɲ	histoire	moranameada	à
<i>rɔ:ŋ</i>		<i>caʔtɔmɔk</i>					
salle		Chatomuk					

- « Ce soir, le Théâtre national donne une représentation de l’histoire de Moranameada à la salle de Chatomuk ».

En (1°) et (12°), nous avons en position de C₀ des ‘pronoms personnels’ renvoyant à la troisième personne du singulier (‘il/elle’) ou à la troisième du pluriel ou impersonnel (‘ils/on’). Dans l’exemple (13°), *ləkʰaɔn cist* (‘Théâtre national’) en position de C₀ renvoie à un collectif qui est la ‘troupe nationale du théâtre’. Dans ces trois exemples, C₀ correspond au sujet actualisateur de ce qui est désigné comme un ‘dispositif’ dans le scénario.

14°) ថ្ងៃអាទិត្យហ្នឹងល្ខោនលេងរឿងអីនៅអាងចតុមុខ ?

<i>tʰɨajʔa:tɔt</i>	<i>nɔŋ</i>	<i>ləkʰaɔn</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>riəŋ</i>	<i>ʔej</i>	<i>nəi</i>	<i>rɔ:ŋ</i>
dimanche	DÉICT.	théâtre	le:ɲ	histoire	INDÉF.	à	salle
<i>caʔtɔmɔk</i>							
Chatomuk							

- « Ce dimanche, qu’est-ce qu’il y a comme pièce au programme (de théâtre) à Chatomuk ? ». Dans l’exemple (14°), à la différence du (13°), *ləkʰaɔn* (‘théâtre’) en position de C₀, ne désigne pas une ‘troupe de théâtre’, mais un ‘programme de représentation’. Cet exemple est très proche de (15°) ci-dessous.

15°) យប់ហ្នឹងកុនលេងរឿងអី ?

jɔp nɔŋ kɔn le:j riəŋ ʔej
soir DÉICT. **théâtre le:j** histoire INDÉF.

- « Ce soir, qu'est-ce qu'il y a au cinéma ? ». Dans (14°) et (15°), le nom en position de C₀ désigne un spectacle de théâtre, le programme d'un cinéma ou une salle de cinéma ou de théâtre. Dans ces deux cas, C₀ correspond à un sujet actualisateur. C'est *le:j* ('jouer') qui confère à *ləkʰaɔn* ('théâtre' : [14°]) et *kɔn* ('cinéma' : [15°]) ce statut d'actualisateur. *riəŋ* ('pièce de théâtre' [14°], film [15°]) a le statut de dispositif : une pièce de théâtre est écrite pour être interprétée, un film est fait pour être projeté. Le programme d'un théâtre ou d'un cinéma correspond à l'actualisation d'un spectacle ou d'un film. Il convient de souligner ici la différence entre 'actualisateur' et 'agent'. 'Actualisateur' ne correspond pas forcément à l'agent. À la différence de (1°), (12°) et (13°), où l'agent est l'actualisateur, en (14°-15°), l'actualisateur correspond au terme lexicalisé en position de C₀, et l'agent aux humains (les comédiens ou celui qui projette le film) qui ne sont pas présents lexicalement.

Pour cette même construction, on peut avoir des noms en position de C₀ renvoyant à un instrument de musique ou à la 'musique' en tant qu'orchestre ou en tant que programme de concert.

16°) ហ្នឹងតាបាសលេងភ្លេងខ្មែរមិនកើតទេ !

guita: bah le:j pʰle:j kʰmae mɔn kaɔt te:
guitare basse le:j musique khmer NÉG. naître PART.

- « La guitare basse ne peut pas jouer de la musique khmère (on ne peut faire de la musique khmère avec la guitare basse) ! ».

17°) កុំក៏យចាំពេលភ្លេងលេងបទរ៉ុកខ្ញុំឡើងវិញ !

kɔm pʰej cam pe:l pʰle:j le:j
NÉG.MOD peur attendre moment **musique** **le:j**
bɔt rock kʰjɔm roam
mélodie rock 1SG danser.

- « Ne t'inquiète pas, quand ça sera du rock, je danserai ! ».

18°) យប់នេះភ្លេងលេងចម្លាក់អីខ្លះ ?

jɔp nih pʰle : j le : j cɔŋwa? ʔej kʰʰah
soir DÉICT. **musique le : j** rythme INDÉF. certain.

- « Quels sont les styles de musique que l'orchestre va interpréter ? ».

Dans ces trois exemples, C₀ et C₁ entretiennent des relations privilégiées au sens où C₀ sélectionne C₁ et inversement. Lorsque nous avons en C₀ les noms désignant des instruments de musique où la musique (*pʰle:j*) en tant que morceaux ou partitions, la

position de C_1 ne peut alors être lexicalisée que par les noms suivants : *p^hle:n* ‘musique/style de musique’, *bət* ‘mélodie/morceau’, *təmno:k* ‘mélodie/rythme’, *cəŋwa?* ‘rythme/cadence’, *cəmri:ŋ* ‘chanson’. Notons également qu’à l’exception de *p^hle:n*, qui selon les cas peut renvoyer à des orchestres, des programmes de musique, à des mélodies etc., les autres noms que nous venons d’évoquer ne peuvent occuper la position de C_0 dans ce type de construction. Ainsi, il est impossible d’avoir :

17b°) *កុំកុំយំពេលបទុកលេងភ្លេងខ្ញុំឡើងវិញ

<i>kəm</i>	<i>p^hej</i>	<i>cam</i>	<i>pe:l</i>	<i>bət</i>	<i>rock</i>	<i>le:n</i>
NÉG.MOD	peur	attendre	moment	mélodie	rock	le:n
<i>p^hle:n</i>	<i>k^həm</i>	<i>roam</i>				
musique	1SG	danser.				

En (16°), nous avons un nom en position de C_0 désignant un instrument de musique (‘guitare basse’), correspondant à l’actualisateur du dispositif, musique-khmère. Ce cas est très proche de celui de (14°-15°). La négation signifie que la ‘guitare basse’ n’est pas un bon candidat pour actualiser / interpréter la musique khmère. Les cas du (17°-18°) sont assez proches de celui que nous venons de voir pour (16°). En (17°-18°), *p^hle:n* renvoie à l’orchestre qui est en train de se produire sur scène ou celui qui va se produire dans la soirée. De même qu’en (16°), *le:n* confère aux noms en position de C_1 le statut de ‘dispositif-actualisé’.

Les noms en position de C_1 : le terme de dispositif

Dans la construction « $C_0 + le:n + C_1$ », il convient de distinguer deux types de noms qui occupent la position de C_1 : d’une part des noms désignant des dispositifs y compris indépendamment de leur construction avec *le:n* ; d’autre part des noms qui, en dehors de leur mise en relation par *le:n* avec un terme occupant la position C_0 , ne désignent pas des « dispositifs ».

- Les noms-dispositifs sont des noms tels que : jeu (jeu de cartes, jeu d’échecs, jeu électronique, vidéo, sport etc.), musique (morceaux, rythmes, instruments etc.), théâtre (profession, rôles, pièces), cinéma (profession, rôles, pièces). Un jeu est un dispositif du fait qu’il contient ses propres règles ou prescriptions, dont l’actualisation est la finalité même du dispositif. Il en va de même pour les rôles au théâtre ou au cinéma, ou pour des pièces, etc.

- Les noms-non-dispositifs sont des humains, des objets ayant *a priori* des fonctionnalités (finalités) qui dépassent leur actualisation.

Exemples où le nom est un dispositif en tant que tel :

19°) ពួកចិនលេងស៊ីណ្ណាណាស់

<i>pu:z</i>	<i>c:ɲ</i>	<i>le:n</i>	<i>sej</i>	<i>lɔ:v</i> :	<i>na:h</i>
groupe	chine	le:n	badminton	bon	très.
- « Les Chinois sont très bons au badminton (ils jouent très bien) ».					

20°) ពេលទំនេរគាត់លេងអុក

<i>pe:l</i>	<i>tɔmne:</i>	<i>koat</i>	le:j	<i>ʔɔk</i>
moment	libre	3SG.	le:j	échecs

- « Pendant le temps libre, il joue aux échecs ». Que ce soit un jeu sportif ('badminton' (19°)) ou le jeu d'échecs (20°), l'un et l'autre sont des dispositifs, au sens où le sujet actualisateur en C₀ n'est là que pour actualiser (mettre en pratique) ces règles de la meilleure façon possible. Autrement dit, l'activité ne comporte pas d'autre objectif que l'activité elle-même. Ces deux exemples sont très proches de (1°) et (12°) ci-dessus.

21°) គាត់លេងភ្លេងម៉ូហ្សាតិពោះណាស់

<i>koat</i>	le:j	<i>p^hle:j</i>	<i>mɔ:sa:</i>	<i>piʔruʂh</i>	<i>nah</i>
3SG.	le:j	musique	Mozart	agréable à entendre	très

- « Il joue très bien du Mozart (il interprète très bien) ».

22a°) ក្នុងរឿងហ្នឹងគាត់លេងតួកាច

<i>k^hnoŋ</i>	<i>rɔiŋ</i>	<i>nɔŋ</i>	<i>koat</i>	le:j	<i>tuz</i>	<i>ka:c</i>
dans	histoire	DÉICT.	3SG.	le:j	rôle	méchant

- « Dans cette histoire (pièce de théâtre ou film), il joue le rôle du méchant ». Les morceaux de musique (21°), comme les rôles dans une pièce de théâtre ou dans un film (22°), sont composés ou écrits pour être interprétés par un musicien ou un acteur. L'activité du musicien ou l'acteur, dans ce cadre, consiste à respecter les partitions ou les indications du scénario.

23°) គាត់ពូកែនិយាយព្រោះគាត់លេងល្ខោនដប់ឆ្នាំហើយ

<i>koat</i>	<i>pu:kae</i>	<i>nijɔj</i>	<i>pruʂh</i>	<i>koat</i>	le:j	<i>ʔk^haɔn</i>	<i>dɔp</i>
3SG.	doué	parler	car	3SG.	le:j	théâtre	dix

c^hnam *hɔj*
année déjà

- « Il parle bien, car ça fait dix ans déjà qu'il fait du théâtre (il est comédien) ». *ʔk^haɔn* 'théâtre' désigne ici un type d'activité contenant des règles et des principes qui lui sont propres. Là, encore l'incarnation / l'actualisation des personnages par un comédien est une activité pour elle-même.

Exemples où le nom n'est pas un dispositif a priori :

24°) ឱ្យក្មេងលេងទឹកអញ្ជឹងអស់ទឹកញ៉ាំហើយ

<i>ʔaɔj</i>	<i>k^hme:j</i>	le:j	<i>tɔk</i>	<i>ʔaŋcɔŋ</i>	<i>ʔah</i>	<i>tɔk</i>	<i>ɲam</i>
donner	enfant	le:j	eau	ainsi	épuisée	eau	boire

hɔj
déjà

- « Si tu laisses les enfants jouer avec l'eau comme ça, il n'y aura plus d'eau pour boire ».

25°) កុំឱ្យក្មេងលេងកំបិតប្រយ័ត្នមុតដៃ

<i>kəm</i>	<i>ʔaɔj</i>	<i>kʰme:ɲ</i>	le:ɲ	kambət	<i>prɔːjət</i>
NÉG.MOD.	donner	enfant	le:ɲ	couteau	attention
<i>mət</i>	<i>daj</i>				
couper	doigt				

- « Ne laisse pas les enfants jouer avec des couteaux, ils risquent de se couper (les doigts) ».

26°) កាលដប់ឆ្នាំមុនពួកអ្នកមានគេលេងម៉ូតូ

<i>ka:l</i>	<i>dap</i>	<i>cʰnam</i>	<i>mɔn</i>	<i>puʔk</i>	<i>neək-mizn</i>	<i>ke:</i>
moment	dix	année	avant	groupe	les-riches	3PL.
le:ɲ	mɔːtɔː					
le:ɲ	moto					

ដល់ឥឡូវគេលេងទូរស័ព្ទនិងផ្ទះ

<i>dal</i>	<i>ʔejlɔβ</i>	<i>ke:</i>	le:ɲ	la:n	<i>nɔɲ</i>
atteindre	maintenant	3PL.	le:ɲ	voiture	et
le:ɲ	pʰteəh				
le:ɲ	maison				

- « Il y a dix ans les riches frimaient (s'exhibaient) avec leurs motos et maintenant ils friment avec leurs voitures et leurs maisons ».

On notera que des objets ou entités du monde tels que 'eau' (24°), 'couteau' (25°), 'moto', 'voiture', 'maison' (26°) sont des noms qui ne peuvent pas occuper la position de C₀. Le cas de l'eau (24°) et du couteau (25°) ont des interprétations assez proches ; ce sont des 'entités' manipulables. *A priori*, l'activité d'un sujet en rapport avec l'eau ou un couteau est liée à une finalité externe, c'est-à-dire l'utiliser à son profit pour atteindre tel ou tel objectif : boire, se laver etc., pour l'eau ; découper de la viande, faire la cuisine etc., pour le couteau. *le:ɲ* signifie que l'actualisation de ces noms par un sujet ne prend pas en compte ces finalités qui sont *constitutives* de ces noms. Dans ces deux cas, l'activité de l'enfant consiste à manipuler l'eau ou le couteau à son gré indépendamment de toute finalité externe. Ces manipulations sont prises pour elles-mêmes. Ici, 'actualiser' consiste à ne pas tenir compte de la finalité propre à l'entité ; 'les règles du jeu', ou plutôt leur 'absence', est définie au fur et à mesure de l'actualisation. En (26°), 'maison', 'moto' et 'voiture' sont *a priori* destinées à protéger des dangers et des intempéries ou à servir de moyens de transport (moto, voiture). *le:ɲ* signifie alors que ces objets sont pris pour eux-mêmes en tant qu'objet. L'activité du sujet-actualisateur est concentrée sur les objets, d'où l'idée de valorisation au profit de celui qui en est à l'origine : ici encore, le sujet crée les règles qui fondent l'actualisation.

Le cas (2°) où le nom en position de C₀ est le corps humain, est très proche de (23°-26°).

(2) គាត់ប្រុសទេតែគាត់លេងខ្លួនជាងស្រីទៅទៀត

<i>koat</i>	<i>prəh</i>	<i>te:</i>	<i>tæ</i>	<i>koat</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>khlu:ŋ</i>
3SG	homme	PART.	mais	3SG	le:ŋ	corps
<i>cizŋ</i>	<i>sreŋ</i>	<i>təi</i>	<i>tist</i>			
plus	femme	part	encore			

- « Il est un homme pourtant, mais il fait plus attention à son apparence (corps) qu'une femme ». Dans ce cas, *le:ŋ* signifie que le 'corps' n'est pas considéré en fonction d'autres finalités que le corps pour lui-même, son apparence. L'activité du sujet-actualisateur consiste à agir sur le 'corps' comme sur les 'maisons' ou les 'voitures' au gré de ses caprices, sans tenir compte des finalités constitutives de ces noms.

Lorsque les noms en C₁ sont des humains (27°-28°), les relations entre C₀ et C₁ marquées par *le:ŋ* changent d'interprétation.

27°) Une femme se confie à son amie : ថ្វីខ្ញុំលេងស្រីខ្ញុំអត់ខឹងទេ

<i>p^dej</i>	<i>k^hŋə:m</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>sreŋ</i>	<i>k^hŋə:m</i>	<i>ʔat</i>	<i>k^hɜŋ</i>	<i>te:</i>
mari	1SG	le:ŋ	femme	1SG	NÉG	être en colère	PART

កុំឱ្យតែគាត់មានប្រពន្ធចុង

<i>kə:m</i>	<i>ʔəj</i>	<i>tæ</i>	<i>mizn</i>	<i>pra:pə:n</i>	<i>cəŋ</i>
NÉG.MOD	donner	seulement	avoir	épouse	extrémité

- « Si mon mari fréquente des femmes de joie, je ne lui en veux pas pourvu qu'il n'ait pas une seconde femme (épouse) ». Ici, La femme est 'transformée' en dispositif au sens où le sujet utilise / considère son corps (celui de la femme) en fonction de ses caprices (ceux du sujet).

28°) S₀ était l'objet de la colère de son directeur. S₀ raconte la scène à un collègue : ព្រឹកមិញបើញខ្ញុំមិនទាន់ទេ

<i>prək</i>	<i>meŋ</i>	<i>k^hɔ:ŋ</i>	<i>k^hŋə:m</i>	<i>mɜn</i>	<i>toan</i>	<i>te:</i>
matin	deict	voir	1SG	nég	à temps	part

គាត់លេងខ្ញុំម៉ាទំហឹងតែម្តង

<i>koat</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>k^hŋə:m</i>	<i>ma:-təmhɜŋ</i>	<i>tæ</i>	<i>məda:ŋ</i>
3SG.	le:ŋ	1SG	de-toute-la-force	seulement	une fois

- « Ce matin, à peine m'a-t-il vu qu'il a déchargé toute sa colère sur moi ». Dans le cas où le C₁ est un nom humain ('femme'), ou un pronom personnel, le sujet pris comme C₁ est présent non pas comme participant d'une relation avec le sujet en position C₀, mais comme transformé en un dispositif régi par les seuls caprices du nom en position de C₀.

Synthèse sur la construction $C_0 + le:p + C_1$

Cette première construction est définie par les caractéristiques syntaxiques et sémantiques suivantes : seuls les noms humains et les noms renvoyant à des dispositifs peuvent occuper la position C_0 . Dans les deux cas, C_0 correspond au sujet-actualisateur du dispositif, et C_1 au dispositif ; lorsque C_1 est instancié par un « nom-dispositif », le sujet-actualisateur en C_0 est soumis aux règles ou principes caractérisant le dispositif en question ; lorsque C_1 est un « nom-non-dispositif », c'est l'activité même du sujet-actualisateur au gré de ses caprices qui sont assimilés à des règles ou principes auxquels est soumis le nom en position de C_1 .

2. *le:p* dans la construction : $C_0 + le:p + O$

Dans ce type de construction, il convient de distinguer le cas où le C_1 n'est pas exprimé lexicalement, mais est présent dans l'interprétation de l'énoncé, du cas où la présence d'un C_1 est impossible :

29°) À propos d'un tournoi de tennis. S_0 attend de voir son joueur préféré :

សំប្រាសលេងម៉ោងប៉ុន្មាន ?

Somprah *le:p* ម៉ោង ប៉ុន្មាន
Sampras *le:p* heure combien
- « Sampras joue à quelle heure ? ».

30°) À propos d'une projection de film : រឿងហ្សាកូឡូលេងម៉ោងប៉ុន្មាន ?

Riəη *sa:klə:* *le:p* ម៉ោង ប៉ុន្មាន
histoire **Charlot** *le:p* heure combien

- « Le film de Charlot (Charlie Chaplin) joue à quelle heure (la projection du film de Charlot) ? ». En (29°), le dispositif est le tennis, non exprimé, mais présent dans la sémantique de *le:p*. 'Sampras' en C_0 est l'actualisateur. Dans ce cas, il est possible d'avoir un C_1 dans la proposition.

29 bis°) Situation semblable : សំប្រាសលេងទឹកស្រីម៉ោងប៉ុន្មាន ?

Somprah *le:p* tennis ម៉ោង ប៉ុន្មាន
Sampras *le:p* tennis heure combien

- « Sampras joue au tennis à quelle heure ? ». À la différence de (29°), en (30°) il est impossible d'ajouter un nom en position de C_1 . Il s'agit du cas qui nous intéresse dans ce paragraphe. Dans ce cas, seuls les noms désignant un dispositif peuvent occuper la position de C_0 , comme le montrent les exemples (29°) ci-dessus, (3°) et (31°) ci-dessous.

(3°) ប៉ឹងប៉ុងលេងយ៉ាងម៉េច ?

<i>Pe:ŋpoŋ</i>	le:ŋ	<i>ja:ŋme:c</i>
pingpong	le:ŋ	comment

- « Le pingpong, ça se joue comment ? ».

31°) អ្នកលេងក្រុចចំណាស់

<i>ʔək</i>	le:ŋ	<i>krɔ:</i>	<i>cɔp</i>	<i>nah</i>
échecs	le:ŋ	rare	terminer	très

- « Une partie d'échecs, ça dure très longtemps ». Dans cette construction, tout est centré sur le dispositif en position de C₀. Le sujet actualisateur n'est pas exprimé, mais présent dans le scénario de *le:ŋ*. Il s'agit d'un humain ou d'un collectif.

32°) បៀលេងមួយដៃ១០ដុល្លារអញ្ជឹងគាប់ហិនលុយណាស់

<i>biz</i>	le:ŋ	<i>muʒj</i>	<i>daj</i>	<i>dɔp</i>	<i>dɔ:la:</i>	<i>ʔɔŋcɜŋ</i>
carte	le:ŋ	un	main	dix	dollar	ainsi
<i>c^hap</i>	<i>hɜn</i>	<i>nah</i>				
rapide	ruiner	très				

- « Les cartes, si l'on joue à 10 dollars la partie comme ça, on va vite être ruiné ». Tout comme (3°) et (31°), en (32°) 'le jeu de cartes' dont il s'agit a le statut de dispositif. Le sujet actualisateur peut dans ce cas correspondre à la première personne du pluriel qui n'est pas exprimée lexicalement.

Les exemples (29°), (3°), (31°) et (32°) montrent que dans la construction où *le:ŋ* est employé comme verbe seul et n'accepte pas de C₁, nous avons affaire à une focalisation sur le dispositif qui occupe la position de C₀, sans que l'actualisateur soit exprimé. Dans ce cas, il est possible d'introduire un sujet humain devant *le:ŋ* :

(3a°) ប៉ឹងប៉ុងគេលេងយ៉ាងម៉េច ?

<i>Pe:ŋpoŋ</i>	ke:	le:ŋ	<i>ja:ŋme:c</i>
pingpong	3PL.	le:ŋ	comment

- « Le pingpong, on y joue comment ? ». Ici, 'pingpong' a le statut de 'dispositif' et *ke:* d'actualisateur. On peut dire qu'il y a topicalisation de l'objet.

3. *le:ŋ* dans la construction : C₀ + *le:ŋ* + (C₁) + *nɜŋ* / *ciz-muʒj* + C_i

Avec cette construction, trois interprétations sont possibles. La première, lorsque C_i est un complément circonstanciel d'accompagnement. La deuxième, lorsque le nom en position de C_i désigne un instrument, nécessaire à l'actualisation du dispositif. Enfin, le troisième type d'interprétation correspond au cas où le nom en C_i est assimilé à un dispositif. Il n'est pas question ici de proposer une étude détaillée de *ciz-muʒj* et *nɜŋ*, qui peuvent être rendus tous deux par « avec ». Nous signalerons simplement les différences d'interprétations entre les deux mots.

Lorsque C_i est un circonstanciel d'accompagnement

Dans la relation $C_0 + le:ɲ + C_1 + nɜŋ / ci3-muzj + C_i$, *ci3-muzj* et / ou *nɜŋ* peuvent marquer deux types de coordination : soit une relation entre C_0 et C_i , soit une relation entre C_1 et C_i . Tout dépend des propriétés des noms qui occupent la position de C_i .

Lorsque C_i est un humain, *ci3-muzj* ou *nɜŋ* marquent obligatoirement une relation entre C_0 et C_i .

33a°) គាត់លេងភ្លេងជាមួយខ្ញុំពីឆ្នាំហើយ

<i>koat</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>p^hle:ɲ</i>	<i>ci3-muzj</i>	<i>k^hɲɔm</i>	<i>pi:</i>
3SG.	<i>le:ɲ</i>	musique	<i>ci3-muzj</i>	1SG.	deux

c^hnam hazj
année déjà

- « Il fait de la musique avec moi depuis déjà deux ans » (on est dans le même groupe).

33b°) គាត់លេងភ្លេងនឹងខ្ញុំពីឆ្នាំហើយ

<i>koat</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>p^hle:ɲ</i>	<i>nɜŋ</i>	<i>k^hɲɔm</i>	<i>pi:</i>	<i>c^hnam</i>	<i>hazj</i>
3SG.	<i>le:ɲ</i>	musique	<i>nɜŋ</i>	1SG.	deux	année	déjà

- « Il fait de la musique avec moi depuis déjà deux ans » (au sens où 'il fait de la musique avec moi, sous ma responsabilité / grâce à moi').

34a°) គាត់កំពុងលេងសីជាមួយខ្ញុំ

<i>koat</i>	<i>kɔmpɔŋ</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>sej</i>	<i>ci3-muzj</i>
3SG.	en-train-de	<i>le:ɲ</i>	badminton	<i>ci3-muzj</i>

k^hɲɔm
1SG.

- « Il est en train de jouer au badminton avec moi » (on est en train de jouer ensemble, soit en tant que partenaire, soit en tant qu'adversaire. Le type de relation n'est pas explicité avec *ci3-muzj*).

34b°) គាត់កំពុងលេងសីនឹងខ្ញុំ

<i>koat</i>	<i>kɔmpɔŋ</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>sej</i>	<i>nɜŋ</i>	<i>k^hɲɔm</i>
3SG.	être-en-train-de	<i>le:ɲ</i>	badminton	<i>nɜŋ</i>	1SG.

- « Il est en train de jouer au badminton avec moi ». Cette séquence peut apparaître comme la réponse de S_0 à S_1 qui cherche 'celui' à qui se réfère *koat* (3SG.) ou elle peut signifier 'il est en train de jouer contre moi', ou 'ne t'inquiète pas, il est avec moi, je le surveille').

Dans ces exemples, *ci3-muzj* et *nɜŋ* confèrent au nom en C_i (humain) le statut de co-actualisateur avec C_0 du dispositif. Avec *ci3-muzj* (33a°-34a°) qui littéralement

signifie « être-un », C₀ est actualisateur au même titre que C_i (introduit par *ciz-muzj*) : les deux forment un groupe, un ensemble dans lequel aucun des deux termes n’est prépondérant. Dans la construction avec *nɔŋ* (33b°-34b°), les noms en C₀ et en C₁ sont des co-actualisateurs, mais ne le sont pas au même titre. *nɔŋ* signifie que C_i est prépondérant par rapport à C₀ au sens où C_i est source de détermination pour C₀. En d’autres termes, c’est C_i qui donne la visibilité à C₀ en tant qu’actualisateur dans la relation prédicative donnée par *le:j*. (33b°) signifie que c’est ‘je’ en C_i qui spécifie le mode de présence de ‘il’ en C₀ dans sa relation avec la musique : il est musicien avec moi, grâce à moi... Il en va de même pour (34b°).

Lorsque les noms en C₀ et en C_i présentent les mêmes propriétés (33a°-34b° : des humains), *ciz-muzj* et *nɔŋ* marquent la relation entre C₀ et C_i. Mais lorsque le nom en C_i partage les mêmes propriétés que C₁, *ciz-muzj* et *nɔŋ* met en relation C₁ et C_i.

35a°) យប់នេះគេលេងចង្វាក់ខ្មែរនឹងចង្វាក់អឺរ៉ុប

jɔp nih ke: le:j ɔvɨwak kʰmaɛ nɔŋ ɔvɨwak ʔɔ:rɔp
 soir DÉICT. 3PL. **le:j** rythme khmer **nɔŋ** rythme Europe

- « Ce soir on joue la musique (le rythme) khmère et la musique européenne » (ces deux types de musique seront joués séparément).

35b°) យប់នេះគេលេងចង្វាក់ខ្មែរជាមួយចង្វាក់អឺរ៉ុប

jɔp nih ke: le:j ɔvɨwak kʰmaɛ ciz-muzj ɔvɨwak ʔɔ:rɔp
 soir DÉICT. 3PL. **le:j** rythme khmer **ciz-muzj** rythmeEurope

- « Ce soir, on joue des rythmes khmers mélangés avec des rythmes européens » (mixage des deux types de musique). En (35a°) et en (35b°), le nom en C_i partage les mêmes propriétés que les noms en C₁ : rythme musical. Le ‘rythme européen’ en C_i correspond au statut de dispositif au même titre que le ‘rythme khmer’ en C₁, les deux étant actualisés par les mêmes actualisateurs marqués par *ke:* (3PL.). Avec *nɔŋ* (35a°), il y a deux actualisations différentes : chaque dispositif (chaque rythme musical) a sa propre actualisation qui se traduit par une séparation dans le temps : on joue de la musique européenne en plus de la musique khmère. Avec *ciz-muzj* (35b°), l’actualisation des deux dispositifs se fait dans le même espace-temps. Autrement dit, il s’agit d’un rassemblement des deux dispositifs.

Ciz-muzj est possible dans le cas de musique où le mixage est possible, mais avec des dispositifs correspondant aux jeux par exemple, son emploi s’avère impossible.

36a°) គាត់លេងបៀនីងអារប៉ោងរាល់ថ្ងៃ

koat le:j bis nɔŋ ʔa:pɔvɨ roal tʰɨaj
 3SG. **le:j** cartes **nɔŋ** dé chaque jour

- « Il joue aux cartes et aux dés tous les jours ».

36b°) *តាត់លេងបៀវាមួយអាណាងរាល់ថ្ងៃ

<i>koat</i>	le:p	<i>bis</i>	ciz-muzj	<i>ʔa:pɔŋ</i>	<i>roal</i>	<i>tʰɨaj</i>
3SG.	le:p	cartes	ciz-muzj	dé	chaque	jour

La valeur comitative (ou associative) marquée par *ciz-muzj* se retrouve également dans la construction où l'on n'a pas de C_1 , avec le nom en C_0 désignant un dispositif. Dans ce cas, seuls les noms désignant des morceaux, des rythmes, des instruments de musiques et des spectacles peuvent occuper la position de C_0 . L'emploi de *nɜj* est alors impossible. Reprenons l'exemple (5°) donné plus haut :

(5a°) ប្តីតាលេងជាមួយទ្រង្គខ្មែរពិរោះម្យ៉ាងដែរ

<i>guitare</i>	le:p	ciz-muzj	<i>trɔ:</i>	<i>kʰmae</i>	<i>piʔrush</i>
guitare	le:p	ciz-muzj	vielle	khmer	mélodieux
<i>məja:ŋ</i>	<i>dae</i>				
une- <i>façon</i>	PART.				

- « La guitare jouée avec la vielle khmère, c'est assez mélodieux (d'une certaine façon) ».

(5b°) *ប្តីតាលេងនឹងទ្រង្គខ្មែរពិរោះម្យ៉ាងដែរ

<i>guitare</i>	le:p	nɜj	<i>trɔ:</i>	<i>kʰmae</i>	<i>piʔrush</i>
guitare	le:p	nɜj	vielle	khmer	mélodieux
<i>məja:ŋ</i>	<i>dae</i>				
une- <i>façon</i>	PART.				

En (5a°), 'guitare' en C_0 et 'vielle' en C_1 ont le statut de dispositifs, actualisés par un sujet-agent qui n'est pas exprimé lexicalement.

Lorsque C_i est un circonstanciel de moyen

Dans le cas où C_i est un instrument, *ciz-muzj* et *nɜj* sont tous deux possibles, mais marquent différents types de relations entre les arguments.

37a°) ធម្មតាគេលេងសីនឹងរ៉ាកែត

<i>tʰɔaməda:</i>	<i>ke:</i>	le:p	<i>sej</i>	nɜj	<i>ra:kaet</i>
normalement	3PL.	le:p	badminton	nɜj	raquette

- « Normalement, on joue au badminton avec des raquettes ».

37b°) ធម្មតាសីគេលេងនឹងរ៉ាកែត

<i>tʰɔaməda:</i>	<i>sej</i>	<i>ke:</i>	le:p	nɜj	<i>ra:kaet</i>
normalement	badminton	3PL.	le:p	nɜj	raquette

- « Normalement, le badminton, on y joue avec des raquettes » (c'est l'instrument pour jouer au badminton : c'est le seul moyen / la seule façon de jouer).

38a°) ធម្មតាគេលេងសីជាមួយរ៉ាកែត

<i>tʰaməda:</i>	<i>ke:</i>	<i>le:j</i>	<i>sɛj</i>	<i>ci3-mu3j</i>	<i>ra:kaɛt</i>
normalement	3PL.	<i>le:j</i>	badminton	<i>ci3-mu3j</i>	raquette

- « Normalement, on joue au badminton avec des raquettes ».

38b°) ធម្មតាសីគេលេងជាមួយរ៉ាកែត

<i>tʰaməda:</i>	<i>sɛj</i>	<i>ke:</i>	<i>le:j</i>	<i>ci3-mu3j</i>
normalement	badminton	3PL.	<i>le:j</i>	<i>ci3-mu3j</i>

ra:kaɛt
raquette

- « Normalement, le badminton, on y joue avec des raquettes » (c’est une façon de jouer, mais on peut faire autrement).

(37a°-37b°) sont très proches sémantiquement, la différence réside dans le fait qu’en (37a°), il n’y a pas de focalisation sur le dispositif, tandis qu’en (37b°), il y a focalisation sur le dispositif qui correspond à la position de C₁ déplacé en début de phrase. *nɜŋ* signifie que ‘raquette’ est l’instrument permettant l’actualisation du dispositif (‘badminton’). En d’autres termes, ‘raquette’ (C_i) définit le mode d’actualisation du dispositif (jeu sportif : badminton) : la façon de jouer ; *ke:* (3PL.) a le statut de sujet-actualisateur. En (38a°-38b°), avec *ci3-mu3j*, ‘raquette’ (en C_i) ne définit pas le mode d’actualisation du dispositif (badminton), mais dit que c’est une façon possible d’actualiser le dispositif (‘jouer au badminton’). ‘Raquette’ est un moyen parmi d’autres de jouer au badminton.

Lorsque C_i est assimilé à un dispositif

Dans cet emploi, *le:j* n’accepte pas de C₁. Le nom en position de C_i ne peut pas être un nom désignant *a priori* un dispositif. Pour cerner le statut que confère *le:j*, en combinaison avec *ci3-mu3j* et *nɜŋ*, à C_i, il apparaît nécessaire de contraster les constructions comportant *ci3-mu3j* et *nɜŋ* avec la construction directe.

39a°) កុំលេងជាមួយខ្លាទុកចិត្តមិនបានទេ !

<i>kɔm</i>	<i>le:j</i>	<i>ci3-mu3j</i>	<i>kʰla:</i>	<i>tɔk-cɛt</i>
NÉG.MOD.	<i>le:j</i>	<i>ci3-mu3j</i>	tigre	faire-confiance

mɜn ba:n te:
NÉG. obtenir PART.

- « Ne t’amuse pas avec les tigres, on ne peut pas leur faire confiance ».

40a°) ឯងលេងជាមួយកាំភ្លើងប្រយ័ត្នគ្រោះថ្នាក់ដល់ជីវិត

<i>ʔaɛŋ</i>	le:p	<i>ci3-muzj</i>	<i>kamp^hlɔ:ŋ</i>	<i>prɔːjat</i>
2SG.	le:p	<i>ci3-muzj</i>	arme	attention
<i>k^hruʂht^hnak</i>	<i>dɔl</i>		<i>ci:wɔt</i>	
danger	atteindre		vie	

- « Si tu t’amuses avec les armes, tu risques ta vie ».

En (39a°) et (40a°), l’activité du sujet-agent peut être une activité qui n’a rien à voir avec une activité ludique. En (39a°), l’activité peut être le domptage ou la chasse etc., et en (40a°), cela peut être du nettoyage ou une activité avec des armes dont le sujet-agent ne maîtrise pas le fonctionnement. Sans *ci3-muzj* ‘tigre’ ou ‘armes’ seraient des dispositifs actualisés par le sujet-agent en C₀. *ci3-muzj* met à distance le dispositif de telle façon qu’il conserve son autonomie par rapport au nom en C₀. En d’autres termes, *ci3-muzj* dans ce cas signifie que C₁ n’est pas un dispositif pour le nom en C₀ : il ne comporte ni règle ni principe (explicites), donc n’est ni contrôlable ni maîtrisable. Comparons avec :

39b°) កុំលេង O ខ្លាទុកចិត្តមិនបានទេ !

<i>kɔm</i>	le:p	O	<i>k^hla:</i>	<i>tɔk-cɔt</i>
NÉG.MOD.	le:p	O	tigre	faire-confiance
<i>mɔn</i>	<i>ba:n</i>	<i>te:</i>		
NÉG.	obtenir	PART.		

- « Ne joue pas avec les tigres ! On ne peut pas leur faire confiance » dans le sens « Ne prends pas les tigres pour des jouets ! ».

40b°) ឯងលេង O កាំភ្លើងប្រយ័ត្នគ្រោះថ្នាក់ដល់ជីវិត

<i>ʔaɛŋ</i>	le:p	O	<i>kamp^hlɔ:ŋ</i>	<i>prɔːjat</i>	<i>k^hruʂht^hnak</i>
2SG.	le:p	O	arme	attention	danger
<i>dɔl</i>			<i>ci:wɔt</i>		
atteindre			vie		

- « Tu joues avec les armes, tu risques ta vie. » (Tu prends les armes pour des jouets...).

En (39b°) et (40b°), ‘tigre’ et ‘arme’, qui occupent la position de C₁, sont assimilés à des dispositifs, sujets à des manipulations de l’actualisateur. Nous retrouvons le cas de (24°-26°). Avec *nɔŋ* à la place de *ci3-muzj*, le sens est légèrement différent :

39c°) កុំលេងនឹងខ្លាទុកចិត្តមិនបានទេ !

<i>kɔm</i>	le:p	<i>nɔŋ</i>	<i>k^hla:</i>
NÉG.MOD.	le:p	<i>nɔŋ</i>	tigre
<i>tɔk-cɔt</i>	<i>mɔn</i>	<i>ba:n</i>	<i>te:</i>
faire-confiance	NÉG.	obtenir	PART.

- « Ne t’amuse pas avec les tigres, on ne peut pas leur faire confiance » dans le sens de « Ne te mesure pas / ne rivalise pas avec le tigre ! (ne te crois pas plus malin que le tigre etc....) ». À la différence des cas avec *ci3-muzj*, l’énoncé signifie que ‘tigre’ en C_i n’est pas un co-actualisateur possible. Dans ce cas, le nom en position de C_i ne peut être qu’un être humain ou un animé, d’où l’impossibilité de (40c).

40c°) *ឯងលេងនឹងកាំភ្លើងប្រយុទ្ធក្រាវថ្នាក់ដល់ជីវិត

<i>ʔaɛŋ</i>	le:ŋ	nɜŋ	<i>kampʰlɔ:ŋ</i>	<i>prɔ:ʔat</i>	<i>kʰruʂhtʰnak</i>
2SG.	le:ŋ	nɜŋ	arme	attention	danger
<i>dpl</i>		<i>ci:wɜt</i>			
atteindre		vie			

Synthèse

Ce qui se répète dans ce premier type d’emploi, du point de vue de la sémantique de *le:ŋ*, c’est l’actualisation d’un dispositif par un nom pris comme un sujet. Cette actualisation est une activité pour elle-même. La variation tient aux propriétés lexicales des arguments (C_1 , C_0 et C_i) du scénario. Du point de vue des constructions, on a distingué deux cas : d’une part, lorsque le nom occupant la position de C_0 ou de C_1 désigne un dispositif ou un élément d’un dispositif (jeu, musique, etc.), *le:ŋ* signifie alors qu’il y a actualisation de ce dispositif. La notion de ‘jeu’ est déjà présente. D’autre part, lorsque le nom en position de C_1 est une entité associée à une finalité externe (eau, maison, voiture, être humain, etc.), *le:ŋ* signifie alors que cette finalité externe n’est pas prise en compte : ces entités deviennent des « dispositifs » soumis à l’arbitraire de celui qui les actualise. Comme c’est le C_0 qui transforme le C_1 en dispositif, C_0 apparaît comme définissant lui-même les règles du jeu.

III. DESCRIPTION DE *le:ŋ* DANS LES CONSTRUCTIONS À VERBES MULTIPLES

En khmer comme dans d’autres langues d’Asie du Sud-est, il est possible d’avoir dans une même proposition plusieurs verbes à la suite : $C_0 + V_1 + V_2... + V_n + (C_1)$. Il n’est pas rare de trouver dans une narration cinq à neuf verbes qui se suivent. Le choix de parler de *construction à verbes multiples* (et non de *construction à verbes sériels*) vise à faire entendre l’hypothèse que dans une construction où plusieurs verbes se succèdent :

- chaque verbe garde son statut de verbe avec son identité sémantique (le *scénario*). Il n’y a donc ni grammaticalisation ni lexicalisation. Qu’il soit en position initiale ou finale, *le:ŋ* est toujours présent par son *scénario* ;
- la lecture de la séquence se fait de gauche à droite, au sens où le verbe à gauche définit l’espace du verbe qui suit. Autrement dit, le verbe à droite apporte des spécifications (qualitatives) au verbe qui le précède : il fournit des éléments d’interprétation de l’évènement posé par le verbe qui est à sa gauche ;
- le verbe ‘dominant’ est le dernier verbe. Mais en même temps, c’est le verbe à gauche qui sélectionne le verbe qui suit ;

- la combinatoire $V_1 + V_2 \dots + V_n$ ne se joue pas au niveau des formes, mais doit être calculée au niveau des scénarios des verbes dans chaque construction syntaxique.

le:n peut occuper la position initiale (V_1), médiane (V_i), et finale (V_n). Selon la position qu'il occupe, *le:n* ne contribue pas de la même façon à la construction du sens de la proposition. Dans le cadre de cette étude, nous étudierons quatre constructions syntaxiques différentes :

- *le:n* occupant la position V_n sans C_1 : $C_0 + V_1 + le:n + O$;
- *le:n* occupant la position de V_n avec C_1 : $C_0 + V_1 + le:n + C_1$;
- *le:n* occupant la position de V_n avec reduplication : $C_0 + V_1 + le:n_1 + le:n_2$;
- *le:n* occupant la position de V_1 : $C_0 + le:n + V_2$.

1. $V_1 + le:n$ (sans C_1) ; *le:n* est le dernier verbe (V_n)

Commencer l'étude de *le:n* dans les constructions à verbes multiples par la construction dans laquelle *le:n* occupe la dernière position nous permet de mieux cerner l'apport sémantique de ce verbe dans ce type de construction, dans la mesure où *le:n* y apparaît de façon plus fréquente, d'une part, et d'autre part parce qu'il y conserve une interprétation proche de son emploi en tant que verbe seul. Lorsque *le:n* occupe la position finale, *le:n* ne sélectionne pas les verbes à sa gauche ; tout verbe est *a priori* possible : 'étudier', 'marcher', 'manger', 'boire', 'parler' etc.

41° Dialogue à propos des études de khmer (= 6°)

S₁ : ឯងរៀនខ្មែរដើម្បីធ្វើអី ?

ɽæŋ risn k^hmæŋ daəmbej t^hwə: ʔej
2SG. étudier khmer afin de faire INDÉF.

- « Tu apprends le khmer pour faire quoi ? ».

S₀ : ខ្ញុំរៀនលេង

K^hɽəm risn le:n
1SG. étudier le:n

- « J'apprends pour le plaisir (j'apprends pour apprendre) ».

42° កុំខឹងគាត់ គាត់និយាយលេងទេ

kəm k^hɽŋ koat koat niʔjɨj le:n te:
NÉG.MOD être en colère 3sg 3sg parler le:n part.

- « Ne lui en veux pas, il plaisantait / te taquinait (parler pour parler, sans aucune conséquence ni raison) ».

43°) វាល់ល្ងាចមានមនុស្សច្រើនដើរលេង

<i>roal</i>	<i>lnɨʒc</i>	<i>mizn</i>	<i>m^onɔh</i>	<i>crazn</i>
chaquesoir	avoir	personne		beaucoup
das	le:ɲ			
marcher	le:ɲ			

- « Tous les soirs, il y a beaucoup de monde qui se promène ».

44°) Une mère demande à son fils ce qu'il est en train de faire. Ce dernier lui répond : ខ្ញុំអង្គុយលេងខាងក្រោយ

<i>k^hɲom</i>	<i>ʔaŋkɔj</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>k^ha:ŋ</i>	<i>kroaɲ</i>
1sg.	s'asseoir	le:ɲ	côté	extérieur

- « Je prends l'air dehors ».

Dans ces quatre exemples, *le:ɲ* signifie que l'activité exprimée par V₁ n'a pas d'autre finalité qu'elle-même. *le:ɲ* 'détéléonomise' le V₁, il met en suspens toute finalité qui peut être associée à V₁. Une activité telle qu' 'étudier' (41°) est associée à un objectif : acquérir des connaissances, trouver du travail, etc. Dans sa combinaison avec *le:ɲ*, 'étudier' n'est plus qu'une activité pour elle-même. Il en va de même pour 'parler' (42°), 'marcher' (43a°) et 's'asseoir' (44a°), etc. Le 'sens' du plaisir, vient du fait que l'on fait quelque chose ('étudier') indépendamment de tout objectif à atteindre. Dans le cas où V₁ possède un C₁, la part de *le:ɲ* dans la construction du sens reste la même.

45°) En attendant que le repas soit prêt, l'hôte dit à son invité.

ញ៉ាំសណ្តែកដីលេងសិនទៅ

<i>ɲam</i>	<i>sandaɛcdeɲ</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>sɔn</i>	<i>tɕi</i>
manger	cacahuète	le:ɲ	attendant	aller

- « Prenez des cacahuètes en attendant (pour passer le temps) ». Dans ce cas, *le:ɲ* porte sur tout le groupe verbal « manger- cacahuète ».

2. C₀ + V₁ + *le:ɲ* + C₁

Dans le cas où *le:ɲ* en position de V_n comporte un C₁, il existe deux constructions. La première concerne le cas où le nom en C₁ désigne un jeu, un instrument ou morceau de musique, théâtre, cinéma, etc. : il correspond *a priori* à un 'dispositif' défini par des règles ou des prescriptions. Le fonctionnement de *le:ɲ* est alors le même que celui que l'on a décrit pour la construction où il est le verbe unique.

46°) កូនខ្ញុំរៀនលេងវីយ៉ាឡុង

<i>kɔ:n</i>	<i>k^hɲom</i>	<i>rizn</i>	<i>le:ɲ</i>	<i>violon</i>
enfant 1sg	étudier	le:ɲ		violon

- « Mon fils prend des cours de violon (il apprend à jouer du violon) ». ‘Jouer + violon’ constitue la finalité de ‘étudier’ : ‘jouer du violon’ s’inscrit dans l’espace défini par ‘étudier’, il indique en quoi consiste l’activité d’‘étudier’.

La deuxième construction concerne le cas où le nom en C₁ désigne un ‘lieu’ ou un être humain ayant des relations avec le sujet actualisateur (amis, parents etc.). Dans ce cas, *le:n* sélectionne un nombre restreint de verbes en position de V₁ : ‘rester’, ‘dormir’, ‘se tenir debout’, ‘marcher’, ‘aller’, ‘venir’, ‘s’asseoir’, c’est-à-dire des verbes qui ont des rapports avec l’espace. Soulignons que la présence de l’un de ces verbes en V₁ est obligatoire.

47°) ខ្ញុំនៅលេងស្រុកបារាំងមួយអាទិត្យ

kʰnɔm nɔi le:n srɔk-baraj muzj ʔa:tst
1sg. **rester le:n France** 1 semaine

- « Je reste profiter de la France pendant une semaine ».

48°) ថ្ងៃសៅរ៍ថ្ងៃអាទិត្យនេះខ្ញុំទៅដេកលេងសមុទ្រ

tʰɨaj saw tʰɨaj ʔa:tst nih kʰnɔm
jour samedi jour dimanche deict 1sg.
tɕi de:c le:n saʔmɔt
aller dormir le:n mer

- « Ce week-end, je vais à la mer (je vais me reposer à la mer et profiter de la mer) ».

49°) ពេលចូលឆ្នាំសិស្សទៅលេងម៉ែឪពុកខេត្ត

pe:l cɔ:l cʰnam sɕh tɕi le:n mæ-ʔɕi
moment entrer année étudiant **aller le:n parents**
ta:m kʰaet
suivant province

- « Au moment du nouvel an, les étudiants vont rendre visite à leurs parents dans les provinces ».

Dans ces trois exemples, le procès exprimé par le V₁ (position ou déplacement) confère au nom pris comme C₁ le statut d’un lieu. La présence du C₀ en ce lieu étant *a priori* liée à un projet du C₀, *le:n* présente cette localisation comme étant sa propre finalité : il s’agit de ‘profiter’ du lieu. Si C₁ est un humain (49°), C₀ n’a pas d’autre finalité que la présence des personnes désignées par le C₁, d’où le sens de « rendre visite ».

3. Réduplication de *le:j* en V_n : $C_0 + le:j + x2 / C_0 + V_1 + le:j + x2$

En khmer, le terme de reduplication recouvre un ensemble de phénomènes linguistiques relativement hétérogènes⁷ :

- 1. la reduplication stricte ou la reduplication à l'identique de forme FF (F désigne la forme redupliquée) ;
- 2. les mots échos : F F'. La 2^e occurrence de la forme est une forme « altérée » ; exemple : *cəmnej-cəmneək*, *cəmnej* désigne ce qui est de l'ordre du « manger », et la forme écho, « les aliments comme un ensemble hétérogène » ;
- 3. les expressifs ou idéophones de forme FF ou FF'. F n'est pas / plus une unité autonome. Exemple : *rɔ:jne:-rɔ:jnaj* 'être bruyant, être perturbant' ;
- 4. la reduplication notionnelle. Il s'agit d'une construction qui associe deux formes soit quasi-synonymes soit antonymes pour former une nouvelle notion complexe ; exemple : *?əipɔk-məda:j* « père-mère » signifiant « parents » ; ou encore *ca:n-c^hnaŋ* « assiettes/bols-casseroles », qui signifie « la vaisselle, les ustensiles de cuisine en général »...

le:j rentre dans la reduplication stricte. Ce type de reduplication concerne aussi bien les noms que les verbes (les qualificatifs peuvent être aussi considérés comme verbes en khmer). Dans son article, D. Paillard propose d'étudier la reduplication du nom et de l'adjectif comme correspondant à une pluralisation qualitative : « La reduplication signifie la construction d'une série d'occurrences, où chaque occurrence a son identité propre bien que non spécifiée (un nom redupliqué ne peut pas désigner une classe, qu'elle soit générique ou encore définie contextuellement ; avec un Adj, chaque occurrence de la propriété désigne une réalisation particulière de la propriété) ».

En ce qui concerne la reduplication du verbe, il convient de distinguer la reduplication de la répétition. On parle de reduplication lorsqu'une même forme verbale se double avec une accentuation faible sur la première et forte sur la seconde. La forme redupliquée est alors notée par la graphie du chiffre '2' allongée⁸. Dans le cas de la répétition, l'accent porte de façon égale sur chacune des formes. Dans l'écriture, la forme répétée du verbe est réécrite entièrement⁹.

50°) វិសេសវិសេសមិនឈប់មិនសំរាកតែម្តង !

<i>wi3</i>	<i>le:j</i>	<i>le:j</i>	<i>m3n</i>	<i>c^hɔp</i>	<i>m3n</i>	<i>səmra:ʔ</i>	<i>tae</i>
3SG.	le:j	le:j	NÉG.	arrêter	NÉG.	reposer	seulement
	<i>mədvɔj</i>						
	une-fois						

⁷ PAILLARD, Denis, « La reduplication du Nom et de l'Adjectif en khmer : identité et pluralisation », [in] S. Osu, G. Col, N. Garric & F. Toupin (éds), *Construction d'identité et processus d'identification*, Bruxelles, Peter Lang, 2010, pp. 569-586.

⁸ ១. Dans notre étude, on adoptera la notation 'x2' dans les traductions mot-à-mot.

⁹ Dans notre système de traduction mot-à-mot, nous réécrivons le mot entièrement.

- « Il joue et il joue sans du tout s’arrêter ni se reposer ! ».

51°) អត់ដឹងធ្វើអីខ្ញុំរៀនរៀនទៅ

ɔt dʒɨ tʰwə: ɔj kʰɔm rɨn rɨn tsɨ
NÉG. savoir faire INDÉF. 1SG. étudier étudier aller

- « Ne sachant pas quoi faire, j’étudie et étudie » (sans voir le bout, sans voir de finalité).

Dans les exemples (50°) et (51°), nous considérons qu’il y a répétition du verbe. En (50°), la répétition signifie que l’activité se prolonge indéfiniment ; on ne sort pas de l’activité de « jouer ». En (51°), S₀ ‘étudie’ pour ‘étudier’, il n’y a pas d’échappatoire pour lui, en dehors d’‘étudier’. À la différence de ‘étudier + le:n’ en (6°) où *le:n* occupe la position de V_n signifiant que le sujet-agent n’associe aucun but à son activité d’‘étudier’, dans le cas de la répétition combinée à *tsɨ* ‘aller’, cela signifie qu’il existe peut-être un but, mais que le sujet-agent ne le perçoit pas : ‘ça mène là où ça mène’.

La réduplication du verbe est limitée à des constructions syntaxiques spécifiques. Tout verbe ne peut pas être rédupliqué. Tous les verbes d’état, de qualité ou de propriété peuvent être rédupliqués sans contrainte pour ce qui est de la position syntaxique¹⁰. La réduplication vaut tant pour le verbe seul que pour le verbe en position de V_n dans des constructions à verbes multiples, comme dans (52°) et (53°).

52°) វាឡប់ទេកុំប្រកាន់វា !

wɨz lɔp lɔp te:
3SG. être-idiot x2 PART.
kɔm prɔ:kan wɨz
NÉG.MOD. tenir-rigueur 3SG.

- « Il est un peu idiot (il ne l’est pas vraiment), ne lui en veux pas ! ».

53a°) អ្នករត់យឺតៗអញ្ចឹងម៉េចឈ្នះគេ ?

ʔhaɛɲ rɔt ji:t ji:t ʔɔncɜɲ
2SG. courir être-lent x2 ainsi
me:c cʰnɛah ke:
comment vaincre 3PL.

- « Si tu cours lentement comme ça, comment espères-tu battre les autres ? ».

En (52°), la réduplication de ‘être idiot’ signifie que le sujet ne vérifie pas la propriété ‘être idiot’, propriété qui s’oppose à ‘ne pas être idiot’, ce qui correspondrait à une caractéristique stabilisée de la personne. Ici, ‘être idiot’ est

¹⁰ PAILLARD, D., *loc. cit.*

perçu à travers des manifestations ponctuelles, comportement ou propos ¹¹. L'explication de (53a°) nécessite une comparaison avec la forme non rédupliquée de 'être lent' dans la même séquence.

53b°) វ៉ូងអត់យឺត O អញ្ជឹងម៉ែចឈ្នះគេ ?

<i>ʔəhaɛŋ</i>	<i>rɔt</i>	<i>ji:t</i>	<i>O</i>	<i>ʔɔŋcɜŋ</i>	<i>me:c</i>
2SG.	courir	être-lent	O	ainsi	comment
<i>cʰnɛah</i>	<i>ke:</i>				
vaincre	3PL.				

- « Si tu cours lentement comme ça, comment espères-tu battre les autres ? ».

Dans les deux cas, avec ou sans réduplication, *ji:t* occupe la position de V_n dans la construction à verbes multiples. Il spécifie / qualifie l'activité qui est marquée par le verbe à sa gauche ('courir'). En (53b°), sans la réduplication, 'être lent' confère une qualification globale, en générale à l'activité du sujet-agent. Avec réduplication (53a°), cela signifie que la personne court 'lentement', mais de façons inégales : chaque actualisation de 'courir' vérifie / incarne de façon singulière la propriété « être lent ».

Le cas de la réduplication des verbes renvoyant à des activités, est quelque peu différent. Lorsqu'un verbe d'activité est employé comme verbe seul, la réduplication est possible pour tous les verbes, ce qui n'est pas le cas pour les constructions à verbes multiples.

Dans les constructions à verbes multiples, on ne peut pas avoir de réduplication du V₁, mais uniquement celle du V_n et cela ne vaut que pour un nombre de verbes restreint. Dans le cadre de cet article, il ne nous est pas possible d'identifier et de caractériser les verbes faisant partie des possibles et des impossibles. Nous nous limiterons à l'étude détaillée de trois verbes, dont *le:j*.

Réduplication des verbes employés seuls

Dans ce type de construction, la réduplication est possible pour tous les verbes. Cependant la présence d'un C₁ n'est pas admise dans cette construction.

54a°) ម្សិលម្សិញខ្ញុំដើរឲ្យស្រាប់តែឃើញមនុស្សរត់គោរពឡា

<i>məsəl meŋ</i>	<i>kʰŋəm</i>	<i>daə</i>	<i>daə</i>	<i>srap-taɛ</i>	<i>kʰɔ:j</i>
hier	DÉICT.	1SG.	marcher x2	soudain	voir
<i>mənɔh</i>	<i>rɔt</i>	<i>cʰaɔ-laɔ</i>			
humain	courir	paniquer.			

- « Hier, pendant que je marchais, soudain j'ai vu les gens courir dans la panique ».

¹¹ PAILLARD, D., *ibid.*, p. 193.

55a°) Le locuteur décrit son aventure en voiture : ខ្ញុំបើកទូរស័ព្ទស្រាប់តែអស់ផ្លូវ !

kʰnɔm bask bask srap-tae ʔvʰ pʰlɔw
1SG. conduire x2 soudain finir chemin
- « Je conduisais, je conduisais, et tout d'un coup plus de route ! ».

55b°) *ខ្ញុំបើកទូរស័ព្ទស្រាប់តែអស់ផ្លូវ

kʰnɔm bask bask la:n srap-tae ʔvʰ pʰlɔw
1SG. conduire x2 voiture finir chemin

56a°) ខ្ញុំលេងៗអាងឆេះ

kʰnɔm le:ɲ le:ɲ rɔ:ɲ cʰeh
1SG. *le:ɲ* x2 salle brûler
- « J'étais en train de jouer, la salle a pris feu ».

56b°) *ខ្ញុំលេងៗហ្គីតាអាងឆេះ

kʰnɔm le:ɲ le:ɲ gi:ta: rɔ:ɲ cʰeh
1SG. *le:ɲ* x2 guitare salle brûler

Dans ces exemples, la présence d'un C₁ n'est pas possible (55b°), (56b°). La reduplication signifie que 'marcher', 'dormir', 'conduire' ou 'jouer', ne désignent pas une activité suivie du sujet, mais des 'états' passagers. En (54a°), le locuteur ne décrit pas l'activité de 'marcher', mais décrit l'état dans lequel il se trouvait. Cet état est passager et hétérogène : 'je marchais plus ou moins vite', pendant un temps limité. Dans ce sens, le premier verbe signifie qu'il y a l'évènement, et la forme redupliquée dit que cet événement est à interpréter comme une propriété non stabilisée du sujet. Il en va de même pour les autres exemples. Comparons les énoncés ci-dessus avec la construction avec *kɔmpɔɲ* « être en train de » placé devant le verbe.

54b°) ម្សិលមិញខ្ញុំកំពុងដើរស្រាប់តែឃើញមនុស្សរត់គោរពរឿង

məsɔl meɲ kʰnɔm kɔmpɔɲ daɔ
hier DÉICT. 1SG. en-train-de marcher
srap-tae kʰə:ɲ məvɔh rɔt cʰaɔ-laɔ
soudain voir humain courir paniquer.

- « Hier, j'étais en train de marcher, soudain j'ai vu les gens courir dans la panique ». Avec *kɔmpɔɲ*, il y a centrage sur l'activité : 'j'étais en pleine activité de marcher'. Dans ce cas, il est possible d'avoir un C₁.

56c°) ខ្ញុំកំពុងលេងហ្គីតាស្រាប់តែអាងឆេះ

kʰnɔm kɔmpɔɲ le:ɲ gi:ta: srap-tae rɔ:ɲ cʰeh
1SG. en-train-de *le:ɲ* guitare soudain salle brûler

- « J'étais en train de jouer à la guitare, tout d'un coup la salle a pris feu » (l'activité était à son paroxysme) »¹².

Réduplication de *le:n* en *V_n*

Comme nous l'avons signalé, en position *V_n* peu de verbes d'activité peuvent être redupliqués. Examinons trois verbes qui peuvent être redupliqués en position de *V_n* : *rət* « courir », *loət* « sauter », *kəntreəʔ* « tirer brusquement », *le:n* « jouer ». Tous ces verbes peuvent être employés comme verbes seuls et expriment des activités. Lorsqu'ils apparaissent en position *V_n*, ils apportent des spécifications / qualifications au *V₁*.

57°) ម៉េចវាដើរត់ដូចមានអ្នកណាដេញអញ្ចឹង ?

<i>mec</i>	<i>wiz</i>	<i>daə</i>	<i>rət</i>	<i>rət</i>	<i>da:c</i>	<i>mizn</i>	<i>neak</i>
pourquoi	3SG.	marcher	courir	x2	comme	avoir	pers.
<i>na:</i>	<i>de:n</i>	<i>ʔəncɜŋ</i>					
INDÉF.	chasser	ainsi					

- « Pourquoi il marche en donnant l'impression qu'il court, comme s'il y avait quelqu'un qui le poursuivait ? ».

58a°) វាត់លោតរួមគឺវាប្រសើរ

<i>wiz</i>	<i>rət</i>	<i>loət</i>	<i>loət</i>	<i>mɔ:k</i>	<i>pi:</i>	<i>wiz</i>
3SG.	courir	sauter	x2	venir	de	3SG.
<i>rɔ:bush</i>	<i>cɜ:ŋ</i>					
être-blessé	jambe					

- « Il court en sautillant, parce qu'il s'est blessé à la jambe ».

Dans (57°) et (58a°), les verbes redupliqués en position de *V_n* apportent des spécifications aux verbes en position de *V₁*. Mais, comme nous l'avons vu plus haut pour *le:n*, le verbe en *V_n* sans reduplication fait déjà ce travail de spécification. Nous allons comparer les spécifications marquées par la forme non redupliquée et par la forme redupliquée. Pour ce faire, nous ne prenons pas la combinaison de « marcher » et « courir », car les propriétés sémantiques des deux verbes ne permettent pas d'avoir une combinaison sans reduplication du *V_n*. Prenons d'abord les verbes *loət* « sauter » et *kəntreəʔ* « tirer brusquement ».

¹² Signalons qu'il est possible d'avoir *kəmpəŋ* avec la reduplication du verbe :

54c°) ម្ចីលម្ចីញខ្ញុំកំពុងដើរទៅស្រាប់តែឃើញមនុស្សរត់លោតទូរ

<i>məszl</i>	<i>mɛŋ</i>	<i>k'ŋɔm</i>	<i>kəmpəŋ</i>	<i>daə</i>	<i>daə</i>
hier	déict.	1sg.	en-train-de	marcher	x2
<i>srap-taə</i>	<i>k'ɜ:n</i>	<i>mənəʃ</i>	<i>rət</i>	<i>c^haɔ-laɔ</i>	
soudain	voir	humain	courir	paniquer.	

- « Hier, j'étais en train de marcher, soudain j'ai vu les gens courir dans la panique ». Ce cas ne sera pas traité ici.

58b°) ឯងរត់លោត O បានលោតបានឆ្ងាយ

ʔaɛn rət loət O ba:n loət ba:n cʰɲa:j
2SG. courir sauter O obtenir sauter obtenir être-loin
- « Tu cours pour sauter si tu veux sauter loin ».

59a°) Leçon d'aviron : ឯងរែកក្រឡាក់ៗអញ្ជឹងទូកទៅអត់លឿនហើយឆាប់ហត់ទៀត

ʔaɛn caɛw kɔntreaʔ kɔntreaʔʔɲɔcɔɲ
2SG. ramer **tirer-brusquement** x2 ainsi
tu:k ʔət tɔi mɔk
canot nég. aller avant
hazj cʰap hət tɨt
et rapidement fatiguer en-plus

- « Si tu rames en tirant brusquement comme ça, le canot n'avance pas vite, et en plus, tu te fatigues très rapidement ».

59b°) Leçon d'aviron : ឯងរែកក្រឡាក់ O អញ្ជឹងទូកទៅអត់លឿនហើយឆាប់ហត់ទៀត

ʔaɛn caɛw kɔntreaʔ O ʔɲɔcɔɲ
2SG. ramer **tirer-brusquement** O ainsi
tu:k ʔət tɔi mɔk
canot nég. aller avant
hazj cʰap hət tɨt
et rapidement fatiguer en-plus

- « Si tu rames en tirant brusquement comme ça, le canot n'avance pas vite, et en plus tu te fatigues très rapidement ».

La différence entre (58a°), avec reduplication, et (58b°), sans reduplication, est plus perceptible que celle entre (59a°) et (59b°). En (58a°), la reduplication de 'sauter' spécifie la façon dont la personne court. La reduplication signifie que la personne ne saute pas vraiment, mais elle court en faisant des petits bonds par moments. Chaque bond est une façon singulière de sauter / bondir, donc une façon singulière de courir. En (58b°), sans la reduplication, 'sauter' en V_n est la finalité de 'courir' en V_1 , ce qui donne un 'contenu' à l'activité de courir. Ici, 'sauter' non redupliqué en V_n ne renvoie plus à des événements actualisés dans le temps, mais à un type d'activité.

La différence entre (59a°) et (59b°), réside dans le fait qu'en (59a°), avec la reduplication, 'tirer-brusquement' n'est pas une activité 'homogène', mais se manifeste de façon singulière à chaque fois : la personne ne tire pas de la même façon, avec les mêmes forces à chaque fois qu'elle donne le coup de rame. En (59b°), sans reduplication, 'tirer-brusquement' désigne la façon dont la personne donne des coups de rames en général.

Regardons à présent le cas de *le:n* en comparant la série a (forme non-redupliquée) avec la série b (forme redupliquée) :

60a°) ងងឃៀនលេង O អញ្ជឹងអង្កាលចេះ ?

<i>ʔaɛn</i>	<i>rizn</i>	<i>le:p</i>	<i>O</i>	<i>ʔɔncɜŋ</i>	<i>ʔɔŋka:l</i>	<i>cɛh</i>
2SG.	étudier	<i>le:p</i>	<i>O</i>	ainsi	quand	savoir

60b°) ងងឃៀនលេងៗអញ្ជឹងអង្កាលចេះ ?

<i>ʔaɛn</i>	<i>rizn</i>	<i>le:p</i>	<i>le:p</i>	<i>ʔɔncɜŋ</i>	<i>ʔɔŋka:l</i>	<i>cɛh</i>
2SG.	étudier	<i>le:p</i>	<i>x2</i>	ainsi	quand	savoir

- « Si tu n'apprends pas sérieusement, quand est-ce que tu vas connaître ta leçon ? ». Nous avons vu en 2.1 (41°) que *le:p* (sans reduplication) en V_n 'détéléonomise' le verbe en V_1 : l'activité est une activité pour elle-même. Le sujet-agent n'associe aucune finalité à cette activité. Or, dans le contexte des exemples (60a°-60b°), la finalité est présente, d'où l'impossibilité d'avoir *le:p* seul en V_n en (60a°). En (60b°), l'activité d'« étudier » est associée à un but au départ, mais le sujet-agent ne le prend pas vraiment en compte, d'où la traduction par « pas-sérieux ». La forme redoublée signifie que c'est par moments, de façon singulière à chaque fois, que le sujet-agent ne tient pas compte de la finalité associée à l'activité d'« étudier ». Il ne le fait pas de façon générale. La finalité ('acquérir des connaissances') se maintient, à la différence de la forme non-redoublée où toute finalité est absente.

Dans les séries (60°-61°), la forme non-redoublée et la forme redoublée reçoivent des interprétations très différentes.

60a°) ដើរលេង O

<i>das</i>	<i>le:p</i>	<i>O</i>
marcher	<i>le:p</i>	<i>O</i>

- « se promener » (marcher sans but).

60b°) ដើរលេងៗ

<i>das</i>	<i>le:p</i>	<i>le:p</i>
marcher	<i>le:p</i>	<i>x2</i>

- « marcher sans faire d'effort pour atteindre le but ».

61a°) ញ៉ាំលេង O

<i>nam</i>	<i>le:p</i>	<i>O</i>
manger	<i>le:p</i>	<i>O</i>

- « manger pour manger » (manger pour le plaisir, par gourmandise).

61b°) ញ៉ាំលេងៗ

nam *le:n* *le:n*
manger *le:n* x2

- « manger sans se presser (qu’il s’agisse de combler sa faim ou de terminer l’assiette) ». On retrouve dans ces exemples les mêmes gloses que dans la série (59a°-59b°). Avec la forme non redupliquée, l’absence de finalité pour l’activité qu’exprime V_1 est ‘homogène’ / ‘permanente’, tandis qu’avec la forme redupliquée l’absence de finalité est présentée en dehors de toute stabilisation, ce qui a pour conséquence son maintien dans l’espace de l’activité.

Synthèse

La reduplication de *le:n* en position de V_n signifie que l’absence de finalité liée au procès de V_1 est présentée comme ponctuelle, et chaque absence est singulière et ne donne lieu à aucune stabilisation.

4. *le:n* comme V_1 avec ou sans C_1 : $C_0 + le:n + V_2$

Contrairement à la position V_n où *le:n* ramène l’activité téléonomique du V_1 , à une activité pour elle-même, sans finalité externe, *le:n* comme V_1 signifie que le procès exprimé par le V_2 doit s’interpréter comme relevant de l’espace du ‘jeu’. Selon les propriétés des verbes en V_2 , l’espace du ‘jeu’ ne s’interprète pas de la même façon.

62°) លេងក្ដួន

le:n *puzn*
le:n *cache*

- « Jouer à cache-cache ».

63°) Un groupe d’enfants est en train de chercher un jeu à jouer et l’un d’eux dit :

តោះលេងរៀន ឯងធ្វើគ្រូខ្ញុំធ្វើសិស្ស

tah *le:n* *rizen*
part *le:n* *étudier*
ʔæŋ *tʰwə:* *kru:* *kʰnɔm* *tʰwə:* *səh*
2SG faire professeur 1SG faire élève

- « Jouons à l’école, tu fais le prof et moi je fais l’élève ». *Puzn* en (62°), ‘se cacher’, renvoie à la fois à l’activité, mais désigne également un jeu d’enfants pratiqué dans de nombreuses sociétés. *le:n* confère à *puzn* son statut de dispositif (en tant que type de jeu, avec ses propres règles et principes). Le cas de *rizen* ‘étudier’ en (63°) est un peu différent. ‘Étudier’ ne désigne pas un jeu en tant que tel, mais une activité avec une finalité externe. À la différence du cas où *rizen* est à gauche de *le:n* (41°) signifiant qu’‘étudier’ est une vraie activité, mais dépourvue de toute finalité externe, le procès exprimé par *rizen* en position de V_2 en (63°) devient un ‘jeu de

rôles'. Dans le premier cas, *le:n* spécifie en quoi consiste l'activité de *ri:zn* 'étudier' (étudier pour étudier, étudier pour le plaisir). Dans le deuxième cas (lorsque *le:n* est à gauche de *ri:zn*), *le:n* signifie qu'il y a jeu et *ri:zn* spécifie en quoi consiste ce jeu. C'est dans ce sens qu'il faut entendre « *ri:zn* s'inscrit dans l'espace du 'jeu' » ou « le premier verbe construit l'espace du deuxième verbe ».

Dans l'exemple (64°), le contexte n'est pas vraiment un contexte de jeu.

64°) Pendant la grève des transports, S₁ demande à S₀ s'il est partant pour aller au cinéma à pied. S₀ réplique :

(ឯង) លេងដើរអញ្ជឹងអត់ទៅទេ

(*ʔa:zn*) *le:n* *da:z* *ʔa:nɔ:zn* *ʔat* *tɕi* *te:*
(2SG.) **le:n** **marcher** ainsi NÉG. aller PART.

- « Si tu t'amuses à faire le chemin à pied, dans ces conditions je n'y vais pas ».

Dans cet exemple (64°) S₀ ne considère marcher que comme l'activité de marcher. L'objectif d'« aller au cinéma », n'est pas pris en compte. Du point de vue de S₀ 'marcher' devient une sorte de jeu pour S₁, au sens où « se fatiguer pour se fatiguer, se fatiguer pour rien ». 'Aller au cinéma' n'est par une finalité pertinente qui justifie de tels efforts. Ici encore, V₂ ('marcher') spécifie en quoi il y a jeu.

Dans les exemples (65a°-68°), dans leur combinaison avec *le:n*, les verbes en position de V₂ ne renvoient pas à un type de jeu :

65a°) Pendant une partie de cartes, S₀ reproche à S₁ sa façon de jouer :

គេលេងអង្គុយគ្រប់គ្នាឯងលេងលយ

ke: *le:n* *ʔnɣkɔj* *krɔp* *kʰni:z* *ʔa:ɲ* *le:ŋ* *cʰɔ:*
3PL. **le:n** **s'asseoir** complet RÉCIP. 2SG. **le:ŋ** **être-debout**

- « Tout le monde joue assis, et toi tu joues debout ! ».

Dans le contexte de l'exemple (65a°), *ʔnɣkɔj* 's'asseoir' en V₂ ne spécifie pas le jeu, mais la position de ceux qui actualisent le jeu. Le dispositif (jeu ou instrument de musique, etc.) peut être réintroduit comme C₁ de *le:n*. Dans le même contexte on peut avoir *le:ŋ* à droite de *ʔnɣkɔj* 's'asseoir' avec une interprétation très proche ; en (65b°) :

65b°) Pendant une partie de cartes, S₀ reproche à S₁ sa façon de jouer.

គេអង្គុយលេង គ្រប់គ្នាឯងលេងលយ

ke: *ʔnɣkɔj* *le:n* *krɔp* *kʰni:z*
3PL. **s'asseoir** **le:n** complet RÉCIP.

ʔa:ɲ *cʰɔ:* *le:ŋ*
2SG. **le:ŋ** **être-debout**

- « Tout le monde s'assied pour jouer, et toi tu te mets debout pour jouer ! ». En (65a°) comme en (65b°) où le dispositif est présent dans le contexte, mais non

exprimé lexicalement, il est possible de l'introduire en position C₁ de *le:ŋ*. Dans l'exemple (65b°), la traduction est proche de (65a°), mais *le:ŋ* ne fait pas le même travail dans les deux exemples. Dans (65a°) où *le:ŋ* occupe la position de V₁, *វ្យក្រខ្យ* indique la position à adopter pour 'jouer' (actualiser le dispositif : jeux, instruments de musiques etc.) : cela fait partie des règles du 'jeu'. En d'autres termes, *វ្យក្រខ្យ* dans ce cas donne le contenu, le fondement 'normatif' ou 'prescriptif' lié au dispositif en question : jeux de cartes, xylophone, vielle khmère etc.

En (65b°) où *le:ŋ* est en V_n, *le:ŋ* est pris comme finalité de la position assise. *វ្យក្រខ្យ* ('position assise') n'est pas présentée comme liée à la prescription contenue dans le dispositif, mais comme un événement contingent. Le dispositif peut être un instrument de musique, par exemple, dont l'actualisation n'implique pas nécessairement la position assise. Mais dans ce contexte les autres membres de l'assemblée, à l'exception de S₁, choisissent la position assise. Ainsi, en (65a°) c'est *វ្យក្រខ្យ* ('être assis') qui dit en quoi *le:ŋ* fait sens ; en (65b°), c'est *le:ŋ* qui dit en quoi 'la position assise' fait sens¹³.

Dans un autre contexte tel que celui de (63°) avec 'étudier', *le:ŋ វ្យក្រខ្យ* peut s'interpréter comme un jeu de rôles. Dans ce cas, il est impossible d'introduire un C₁ à droite de *le:ŋ* :

65c°) Un groupe d'enfants est en train de chercher un jeu à jouer et l'un d'eux dit :

តោះលេងអង្កុយងងឆ្កើត្រូខ្ញុំធ្វើសិស្ស

<i>tah</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>វ្យក្រខ្យ</i>			
part	le:ŋ	s'asseoir			
<i>វ្យក្រខ្យ</i>	<i>tʰwə:</i>	<i>kru:</i>	<i>kɲəm</i>	<i>tʰwə:</i>	<i>sɿh</i>
2SG	faire	professeur	1SG.	faire	élève

- « Jouons à s'asseoir, tu fais le prof et moi je fais l'élève ». Dans ce cas, 'être assis' devient un jeu avec ses propres prescriptions définies collectivement par les joueurs avant de jouer : s'asseoir sans bouger, le plus longtemps possible, etc.

66°) បាព័ងលេងឈ្នះអីវីឡង់ដោយសារឡាអីអង់រីលេងខ្លួន

<i>ba:raŋ</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>cʰnɛəh</i>	<i>ʔislaŋ</i>	<i>daɔjsa:</i>	Thierry Henry	<i>le:ŋ</i>	<i>kʰə:c</i>
France	le:ŋ	gagner	Irlande	grâce à	Thierry Henry	le:ŋ	mauvais

- « Si la France a battu (gagné) l'Irlande c'est parce que Thierry Henry a triché ». Ici, 'gagner' spécifie le résultat du jeu, et 'tricher' spécifie la façon dont le footballeur français a actualisé les règles du 'jeu' de foot. Ainsi les Français ont 'gagné' dans le cadre d'un jeu ; et le footballeur a 'triché', violé les règles ou les prescriptions établies. *cʰnɛəh* 'gagner' est un verbe 'résultatif', il ne désigne pas une activité. Pour cette raison, il ne peut pas être associé à une activité assimilable à un jeu. *kʰə:c* 'être mauvais, se détériorer' spécifie le mode d'actualisation marqué par

¹³ À ne pas confondre *វ្យក្រខ្យ le:ŋ* « s'asseoir + jouer » en (65b°), où *le:ŋ* peut admettre un C₁, avec *វ្យក្រខ្យ le:ŋ* « s'asseoir + jouer » vu en 2.1 (44°) où *le:ŋ* n'accepte pas de C₁.

le:ŋ (ou un autre verbe : *rɔ:k-si: kʰoɔc* « faire des affaires + *kʰoɔc* », qui signifie « tricher dans les affaires, ne pas respecter les règles des affaires »).

67a°) គាត់លេងសើចរ្រើនណាស់ទុកចិត្តគាត់អត់បានទេ

<i>koat</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>səɔc</i>	<i>crəɲ</i>	<i>nah</i>	<i>tɔk-cɛt</i>	<i>koat</i>
3SG	<i>le:ŋ</i>	<i>rire</i>	beaucoup	très	faire confiance	3SG
<i>ʔat</i>	<i>ba:n</i>	<i>te:</i>				
NÉG	obtenir	PART				

- « Il plaisante beaucoup (il prend tout à la légère), on ne peut pas lui faire confiance ». L'exemple (67a°) présente un autre cas de figure. *Səɔc* 'rire' ne peut être ni un 'jeu' ni une façon d'actualiser un dispositif (un jeu, un instrument de musique etc.). À la différence de (66°) où le dispositif ('jeu de foot') est présenté dans le contexte que l'on peut réintroduire à la place de C₁ de *le:ŋ* dans la phrase, en (67a°) il est impossible d'introduire un C₁ à droite de *le:ŋ*.

le:ŋ-səɔc, est considéré comme un mot composé ou une expression idiomatique / figée. Notre question est de déterminer la part respective de l'un et de l'autre dans la construction d'un 'mot-composé'. Comparons (67a°) avec (67b°) :

67b°) គាត់និយាយលេងរ្រើនណាស់ទុកចិត្តគាត់អត់បានទេ

<i>koat</i>	<i>səɔc</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>crəɲ</i>	<i>nah</i>	faire confiance	3SG
3SG	<i>rire</i>	<i>le:ŋ</i>	beaucoup	très	faire-confiance	3SG
NÉG	obtenir	PART				
NÉG	obtenir	PART				

- « Il plaisante beaucoup, on ne peut pas lui faire confiance ». En (67a°), la personne a tendance à tout considérer (toute activité) comme un jeu, et à en rire. Dans (67b°), ce que dit la personne n'a pas d'autre visée que le dit lui-même. Pour (67a°), on retrouve le schéma de combinaison de V₁ et V₂ vu jusqu'ici : *le:ŋ* pose qu'il y a 'jeu' et *səɔc* dit que tout ce qui est dans cet espace n'a pas à être considéré comme important.

Dans l'exemple (68°), le verbe en V₂ est un verbe qui exprime non pas une activité, mais une qualité.

68°) ឃី ! អានេះលេងមែន !

<i>ji:h</i>	<i>ʔa:</i>	<i>nih</i>	<i>le:ŋ</i>	<i>mɛ:n</i>
PART	ANAPH	DÉICT	<i>le:ŋ</i>	vrai

- « Mais, c'est qu'il le fait exprès, celui-là ! ». (Il le fait vraiment, il ne plaisante pas). Lorsque le V₂ est un verbe de qualité comme dans (68°), le V₂ qualifie l'actualisation marquée par *le:ŋ*. L'activité est donnée dans le contexte ou dans la situation. *le:ŋ* signifie que l'activité dont il est question est considérée comme un jeu : sa finalité n'est pas prise en compte.

Avant de conclure sur l'étude de *le:n* dans les constructions à verbes multiples, examinons deux exemples où *le:n* occupe toutes les positions de V.

69a°)

S₁ : ម៉េចបានឯងលេងស៊ីឡើយ ?

me:c ba:n ʔaɛŋ le:n sej tʰmas nɜŋ
comment obtenir 2SG *le:n* badminton moment DÉICT.

- « Pourquoi joues-tu au badminton à cette heure-ci ? ».

S₀ : អត់អីធ្វើខ្ញុំលេងលេង

ʔɔt ʔej tʰwə: kʰɔm le:n le:n
NÉG. faire-confiance 1SG *le:n le:n*

- « Comme je n'ai rien à faire, je joue pour passer le temps ».

69b°) លេងលេងៗអញ្ចឹងម៉េចឈ្នះគេ ! ?

le:n le:n le:n ʔɔŋcɜŋ me:c cʰneah ke:
le:n le:n x2 ainsi comment gagner 3PL.

- « Si tu ne joues pas sérieusement comme tu le fais (si tu ne t'appliques pas), comment tu peux gagner ! ? ». En (69a°), nous avons deux occurrences de *le:n*, comme V₁ et comme V_n. En (69b°), nous avons trois occurrences, comme V₁ et comme V_n, et la troisième est la forme rédupliquée de V_n. L'exemple (69a°) signifie que le locuteur vient jouer pour passer le temps : l'actualisation du jeu ne prend en compte ni les règles du jeu, ni le cadre du jeu (pas de compétition, etc.). En (69b°), la personne joue (au badminton) dans le cadre d'une compétition, ce qui suppose que la personne doit s'appliquer pleinement. *le:n* en V₂ signifie qu'en fait la personne ne s'applique pas. La forme rédupliquée signifie que ce manque d'application varie dans le temps.

Synthèse

Dans la construction où *le:n* est en position de V₁, nous avons distingué trois cas selon la nature du V₂ : le procès est ramené à une activité ludique (c'est-à-dire prise pour elle-même) : cf. '*le:n* + étudier', « jeu de rôles » (63°), ou '*le:n* + marcher' (64°) « marcher pour marcher, donc se fatiguer pour rien » ; le procès est interprété comme faisant partie du jeu : 'jouer + gagner / perdre' ou 'jouer + tricher' (66°) ; le procès donne la clef d'interprétation de l'espace du jeu ; il donne les règles du jeu (65°) ou il qualifie le jeu (68°) et (69a°-69b°).

CONCLUSION

La description de *le:n* proposée dans cet article s'attache à rendre compte de la 'cohérence' sémantique et des régularités syntaxiques qui sous-tendent les valeurs et emplois de ce verbe à l'intérieur du système verbal de la langue khmère, un système

que partagent beaucoup de langues de la région. La caractérisation d'un verbe comme *le:n* en termes de scénario montre qu'il est possible de rendre compte de la diversité d'emplois et de valeurs du mot sans recourir à la notion de 'métaphorisation', de 'grammaticalisation' ou de 'lexicalisation'. Dans chaque emploi et valeur, les éléments du scénario – bien qu'ils se redéployent sous différentes formes, correspondant à différents termes de la relation syntaxique – sont toujours identifiables.

Les problèmes, les enjeux théoriques et méthodologiques soulevés à propos de *le:n* ne s'appliquent pas uniquement à ce verbe, mais à la quasi-totalité des verbes en khmer. On rencontre en outre des problèmes analogues dans de nombreuses langues d'Asie du Sud-Est, comme le thaï, le lao, le vietnamien¹⁴, etc.

¹⁴ Voir BISANG, W., « Verb serialization, grammaticalization and attractor positions in Chinese, Hmong, Vietnamese, Thai and Khmer », [in] SEILER, H. & PREMPER, W., (eds), *Participation*, Tübingen, Gunter Narr, 1991, pp. 509-562 ; ENFIELD, N. J., « Verbs and multi-verb construction in Lao », [in] A. V. N. Diller, J. A. Edmondson, & Y. Luo (eds.), *The Tai-Kadai languages*, London, Routledge, 2008, pp. 83-183.

ABRÉVIATIONS UTILISÉES

DEICT.	Déictique ou démonstratif
INDÉF.	Indéfini / interrogatif
NEG.	Négation
NÉG.MOD	Négation modale
PART.	Particules
RÉCIP.	Réciprocité
1SG.	1 ^{ère} personne du singulier
2SG.	2 ^{ème} personne du singulier
3SG	3 ^{ème} personne du singulier
3PL.	3 ^{ème} personne du pluriel
S ₀ /S ₁ /S _i	Locuteur / co-locuteur / tierce personne.

BIBLIOGRAPHIE

AIKHENVALD, Alexandra Y. & DIXON, Robert M. W. (eds), *Serial verb constructions—A cross-linguistic Typology*, New York, Oxford University Press, 2006, xxiv + 369 p.

BISANG, Walter, « Verb serialization, grammaticalization and attractor positions in Chinese, Hmong, Vietnamese, Thai and Khmer », [in] Seiler, H. Premper (eds), *Partizipation*, Tübingen, Gunter Narr, 1991, pp. 509-562.

ENFIELD, Nick J., « Verbs and multi-verb construction in Lao », [in] A. V. N. Diller, J. A. Edmondson, & Y. Luo (eds.), *The Tai-Kadai languages*, London, Routledge, 2008, pp. 83-183.

FRANCKEL, Jean-Jacques, (éd), « Introduction », *Le lexique, entre identité et variation. Langue française* n° 133, Paris, 2002, pp. 3-15.

PAILLARD, Denis, « À propos des verbes polysémiques : identité sémantique et principes de variation », *Syntaxe et sémantique*, n° 2, 2000, pp. 99-120.

—, « À propos du verbe ‘jouer’ en russe : entre variation et identité », *Jazyki Slavjanskoj Kul'tury* (Moscou), 2004, pp. 204-213.

—, « La reduplication du Nom et de l'Adjectif en khmer : identité et pluralisation », [in] S. OSU, G. COL, N. GARRIC & F. TOUPIN (éds), *Construction d'identité et processus d'identification*, Bruxelles, Peter Lang, 2009, pp. 569-586.

POU, Saveros, « The Infix /-b-/ in Khmer », *Austroasiatic Studies*, 1976, II, pp. 741-60.

—, « Une description de la phrase en vieux-khmer », *Mon-Khmer Studies*, t. VIII, 1979, pp. 139-69.

POU, Saveros & JENNER Philip N., « IX. Les cpāp' ou « codes de conduite » khmers. I. Cpāp' kerti kâl », *Bulletin de l'École française d'Extrême-Orient*, t. 62, 1975, pp. 369-394.

ROMERO-LOPEZ, Márcia-Cristina, « Identité et Variation du verbe jouer », *Langue française*, n° 133, Paris, 2002, pp. 63-73.

THACH, Joseph Deth & PAILLARD, Denis, « Description de *trzi* en khmer contemporain », *Cahiers de Linguistique Asie Orientale*, vol. 38, n° 1, 2009, pp. 71-124.

THACH, Joseph Deth, « *trzi* et la diathèse passive en khmer », *Faits de langues – Les Cahiers*, n° 2, Paris, à paraître en juin 2010.