

LES ACTEURS LANGAGIERS DANS LES PROVERBES

1. On a l'habitude d'étudier les proverbes, soit comme des unités linguistiques – pour arriver à la conclusion qu'ils sont rebelles au système, diachroniquement dans leur forme, ou synchroniquement dans leur mécanisme –, soit comme des indices révélateurs, un peu comme on juge un arbre à ses fruits, un homme à son œuvre ou encore un peuple à son génie. Quoiqu'il en soit, le proverbe reste un biais, un détour ou une exception, mais il ne se laisse pas systématiser. A contre-courant, nous voudrions retrouver l'intégration du proverbe en nous penchant sur son identification et sur sa fonction en ce qu'il a de spécifique, en tant qu'élément de rituel. Nous voudrions dégager en ce sens, d'une part, ce que l'on fait, d'autre part, pourquoi on le fait, quand parmi les différents actes langagiers possibles, on utilise un proverbe. Notre étude sera illustrée de quelques proverbes courants de la langue anglaise.

2. Le proverbe

1- *Give your dog a bad name and hang him*

correspond au français « Qui veut noyer son chien, l'accuse de la rage », est typique dans sa différence. En effet, non seulement ce n'est pas un ordre, mais ce n'est pas non plus un commentaire sur un chien ni sur la peine de mort en Angleterre. Et pourtant, dans sa forme au moins, il est en tout point identique à la phrase signifiant : « Donne à ton chien un mauvais nom (= fais-lui une mauvaise réputation) et pends-le ». C'est la reconnaissance de cette ambiguïté qui en fait un proverbe. Pour reprendre une terminologie classique, il est essentiel de voir que dans l'analyse d'un proverbe :

- a) il ne s'agit pas d'un problème de langue en tant que système de signes, mais plutôt de parole en tant qu'utilisation du langage ;
- b) il ne s'agit pas non plus de sens, mais de signification ;
- c) il ne s'agit pas enfin de phrases au sens d'unités formelles canoniques, mais d'énoncés au sens d'unités significatives autonomes.

Et pourtant, le proverbe appartient, au sens strictement saussurien, au trésor collectif que constitue la langue.

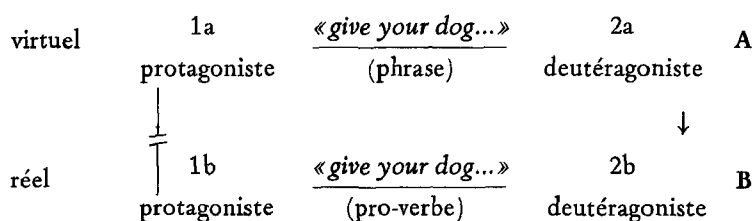
3-1. Il apparaît donc que le proverbe ne saurait être analysé au moyen des concepts classiques de la linguistique, car s'il est vrai qu'il peut être l'objet d'un commentaire en syntaxe, en sémantique ou en phonologie, il n'en reste pas moins que ces commentaires sont inaptes à rendre compte de sa spécificité. Nous avons besoin d'une quatrième voie que certains appellent la pragmatique, d'autres la rhétorique, mais qui, en tout état de cause, rend compte des mécanismes du discours sans pour autant les reléguer à des problèmes extralinguistiques, c'est-à-dire sans renvoyer dos à dos la langue et la parole. Nous croyons en fait que le proverbe illustre à merveille, par le biais de la systématisation des opérations de discours, comment les opérations de langue reprennent les opérations de langage, c'est-à-dire comment les unes et les autres sont « langagières ».

3-2. Nous allons nous concentrer sur le paramètre le plus important de la situation de discours dans un événement langagier : les nonciateurs¹, c'est-à-dire, les acteurs participant au rituel de discours, non pas en tant que personnes physiques, mais en tant que rôles assumés. Nous considérons² que les rôles minimums nécessaires dans un modèle explicatif sont au nombre de trois : le protagoniste est l'acteur privilégié qui définit la valeur de son texte, de même que le rôle des deux autres acteurs par sa propre nonciation ; le deutéragoniste est l'acteur secondaire qui joue le rôle imposé par le protagoniste et qui a la possibilité dans ce rôle de devenir protagoniste à son tour ; enfin le tritagoniste est l'acteur de troisième plan dont le rôle est lui aussi imposé par le protagoniste mais qui, dans son rôle, n'a pas la possibilité de devenir protagoniste. Si bien qu'un deutéragoniste peut devenir protagoniste, soit en jouant le jeu, soit en le rejetant, tandis qu'un tritagoniste ne peut devenir protagoniste qu'en le rejetant.

3-3. A partir de ce schéma général de la communication langagière, nous définissons le proverbe comme la marque verbale d'une opération particulière de nonciation : la « tritagonisation ». En effet, dans une instance

de discours où un couple d'acteurs est repéré dans les rôles de protagoniste/deutéragoniste, le protagoniste au moyen du proverbe se désengage de son rôle et du même coup désengage le deutéragoniste du sien également. C'est ainsi que le deutéragoniste assiste à un discours décalé et devient tritagoniste. L'action du proverbe est donc double. D'une part, le protagoniste triche manifestement en signalant en quelque sorte « ce n'est pas moi qui le dis ». Le proverbe est ici une parade au sens ambigu de manifestation comportementale et d'esquive. Le pro-verbe³ est un acte langagier par procuration. D'autre part, le deutéragoniste rencontre le vide dans la mesure où le protagoniste apparent déclare le caractère usurpé de son statut. Il a donc au mieux le rôle d'un tritagoniste, tout simplement pris à partie, mais sans pouvoir réel de nonciation, car il est en même temps mis sur la touche.

4-1. Dans notre exemple « *Give your dog a bad name and hang him* », nous avons déjà précisé la distance pro-verbale qui existe entre le schéma de langue et l'acte langagier qu'il sous-tend. En langue nous avons une concaténation de deux impératifs, tandis qu'en discours nous reconnaissons le proverbe dès l'instant où nous ne prenons pas ces impératifs pour des ordres et où nous ne traduisons pas « concaténation » par « addition ». Ce qui par voie de conséquence, nous invite également à comprendre qu'il n'y a pas de référent « chien » etc. Cette distance s'explique assez facilement si l'on considère que le proverbe est une parade de la part du protagoniste.



(la flèche représente la tritagonisation de 2a par rapport au plan du virtuel, c'est-à-dire par rapport au schéma de phrase)

En effet, le schéma de phrase « *Give your dog...* » présuppose virtuellement, pour sa réalisation en discours, l'assomption⁴ de la prédication par un nonciateur qui se met dans le rôle d'un protagoniste (n° 1a dans le diagramme). Celui-ci instaurerait un jeu qui le lie dans une relation d'autorité à un deutéragoniste (n° 2a) qu'il pose *ipso facto* par son discours. Cette

relation d'autorité est nécessaire pour valider l'ordre. Ce chéma est représenté en A dans le diagramme. Par ailleurs, le protagoniste réel (n° 1b) qui utilise « *Give your dog...* » en discours — sous forme de pro-verbe — signale qu'il n'assume pas le rôle du protagoniste virtuel (n° 1a) présumé par les impératifs, puisqu'il ne se veut pas source de cette autorité-là. Dans son jeu il oblige le deutéragoniste réel (n° 2b) à se désengager de son rôle virtuel. Ce deuxième schéma est représenté en B. Le deutéragoniste 2b est ainsi placé dans un double rôle : vis-à-vis du schéma de langue, il a perdu le pouvoir de répliquer au protagoniste 1a ; il est donc tritagoniste et ne peut pas utiliser une structure du type « je n'ai pas de chien ». Par contre il garde son pouvoir de deutéragoniste vis-à-vis du protagoniste 1b, en fonction de la valeur illocutoire du proverbe qui peut être interprété comme un conseil (par exemple). Auquel cas, sa réplique pourrait être du type « il n'en est pas question, ce n'est pas mon genre ». Pour être plus complet, il faudrait également envisager les différents cas de figure où les nonciateurs réels reconnaissent ou non le proverbe, et où le deutéragoniste réel accepte le jeu ou le rejette. Ceci montrerait en définitive que l'interprétation ultime d'une opération de discours repose essentiellement sur la reconnaissance ou l'ignorance d'opérations antérieures. Mais nous quittons ici notre sujet.

4-2. Nous disions qu'en discours, la concaténation n'a pas valeur d'addition. En effet, la valeur du mot « *and* » varie suivant que l'on assume le sens des maillons — ce qui n'est pas le cas avec le proverbe — ou au contraire, qu'on les utilise comme unités rhétoriques. Le protagoniste virtuel, toujours à partir du même schéma de langue, utilise un impératif de la forme « FAIS A (tel que $A = a' + a''$) », tandis que le protagoniste réel, lui, se désengage vis-à-vis des impératifs et n'assume (au plus⁶) que le « *and* ». Il dit en fait « faire A ET PUIS faire B », ce qui est équivalent à « si tu veux faire B, il faut faire A avant ». La valeur de « *and* » est chronologique. Mais en sachant que le protagoniste réel se désengage vis-à-vis des maillons A et B, il se trouve qu'il n'assume plus (dans le meilleur des cas) que le « *and* ». On pourrait glôser sa prise de position pragmatique de la manière suivante : « sais-tu qu'il y a une relation de type « *and* » entre A et B ? ». Ce qui oblige le deutéragoniste réel à assumer à son tour, ou au contraire à refuser le lien logique établi entre A et B. C'est de la même manière qu'il conviendrait d'expliquer le proverbe

2- *Lend your money and lose your friend*

qui — en tant que proverbe — n'est pas une invitation à faire deux choses : prêter de l'argent et perdre un ami ! C'est l'exposé explicite d'une relation logique par le protagoniste réel qui dit « SI A (= *lend your money*) ET

BIEN B (= *lose your friend*). Ce SI - ET BIEN représenté par «*and*» est la seule chose qui puisse être assumée par le protagoniste réel.

5-1. Pour expliquer la fonction rituelle du proverbe, nous avons choisi d'aborder en premier lieu le problème sous l'angle de l'effet de sens que nous avons appelé «*tritagonisation*», mais il ne faut pas oublier que cet effet a une cause : le désengagement du protagoniste qui déclare en substance «*je ne suis pas protagoniste*» et qui du même coup en est un, pour avoir tout simplement posé la règle du jeu. Le problème de fond est donc le degré d'assomption virtuelle présupposée par le schéma de langue et le degré d'assomption réelle déclarée dans le proverbe. Afin de simplifier la présentation des faits de langue, nous dirons qu'en anglais il existe quatre modes principaux d'assomption (c'est-à-dire de prise en charge par des nonciateurs) qui se regroupent en deux familles. L'assomption épistémique et l'assomption pragmatique. L'assomption épistémique représente le DIRE. Elle peut être absolue ou relative. La valeur absolue est elle-même subdivisée en valeur totale et en valeur nulle, tandis que la valeur relative varie d'un pôle à l'autre. Voici une illustration de chacune de ces valeurs :

- a) absolue totale : «*he is (not) dead*»
- b) absolue nulle : «*for him (not) to be dead*» (sans réalisation syntaxique autonome en anglais)
- c) relative : «*he may/must/will/can... be dead*»

Par ailleurs, l'assomption pragmatique représente le FAIRE ; elle n'a qu'une valeur. C'est formellement un impératif : «*kill!*»

5-2. Nous avons relevé (sans que ce pointage ait une quelconque valeur scientifique) les proverbes les plus fréquents dans les manuels d'apprentissage de l'anglais en usage dans les lycées français, de même que dans les listes de proverbes rédigées à l'intention des étrangers. Cette liste est représentée en annexe. Sur les 39 proverbes relevés, 30 sont du domaine du DIRE et 9 du domaine du FAIRE. Parmi ceux du DIRE 24 représentent une assomption absolue et 6 une assomption relative. Rappelons que ces chiffres n'ont qu'une valeur d'indication de tendance. Et avec beaucoup de prudence, nous dégagerons les conclusions provisoires suivantes : le DIRE l'emporte nettement sur le FAIRE, de même que l'absolu sur le relatif. D'autre part les formes interrogatives sont totalement absentes. Dans notre système des assomptions, une interrogation est une assomption du type FAIRE dont la portée est une assomption enchassée du type DIRE. Par exemple, «*Is he dead?*» correspond à DIS-MOI SI «*him to be dead*».

Cette analyse — même superficielle — nous permet d'envisager des

effets de sens variables pour chaque désengagement du protagoniste, en fonction de l'assomption virtuelle sur laquelle il opère.

1^{er} cas : Le protagoniste virtuel assume absolument (il utilise une déclarative par exemple); ceci oblige le protagoniste réel à se désengager totalement. La tritagonisation est elle aussi totale. C'est le cas le plus fréquent. On peut l'illustrer par le proverbe

3- *A rolling stone gathers no moss*

2^{ème} cas : Le protagoniste virtuel assume relativement (il utilise un modal par exemple); ceci oblige le protagoniste réel à rejeter cette assomption relative, mais du même coup, cela l'empêche de rejeter explicitement l'assomption absolue correspondante. D'où une certaine ambiguïté. On peut toujours se demander si le protagoniste réel est vraiment irresponsable. Par voie de conséquence, la tritagonisation est elle-même incertaine; comme avec le proverbe

4- *when the cat is away the mice will play*

Ne pas assumer « *the mice will play* » est en deçà de la non-assomption de « *the mice play* ».

3^{ème} cas : Le protagoniste virtuel ne dit pas; il fait. Le désengagement du protagoniste réel consiste donc à annoncer: « ce n'est pas moi qui fais », ce qui l'oblige du même coup à signaler: « c'est pourtant moi qui dis »; d'où la valeur de commentaire, de prise de position sur un FAIRE, évidente dans ce type de proverbe. Exemple:

5- *Do as I say not as I do*

Enfin, nous pensons que les formes interrogatives ne sont pas, et ne peuvent pas être typiques des proverbes, dans la mesure où se désengager du FAIRE (DIS-MOI SI...) ne permet pas de se désengager du DIRE représenté dans la proposition enchassée. Si bien que rapporter une interrogation c'est, soit se mettre en mesure d'y répondre, soit inviter quelqu'un à le faire à sa place. Ni dans l'un ni dans l'autre cas, il n'y a tritagonisation. Le jeu pro-verbal est donc faussé.

6-1. Nous finirons notre analyse des phénomènes de désengagement du protagoniste et de la tritagonisation qui en résulte, dans le mécanisme intrinsèque des proverbes, par une présentation succincte des conditions nécessaires au fonctionnement de ce mécanisme.

Les deux conditions essentielles sont la reconnaissance et la lisibilité. La première touche à la compétence du nonciateur quant à sa connaissance de la langue, c'est-à-dire du système collectif, tandis que la deuxième touche à sa compétence quant à l'utilisation qu'il fait de sa langue dans le discours.

Ne pas reconnaître le proverbe — tant pour le protagoniste que pour le deutéragoniste — c'est ne pas jouer le jeu. Et il est d'autant plus facile de ne pas le reconnaître que le protagoniste a la latitude de conserver une petite part d'engagement. Ce phénomène est fréquent avec les proverbes injonctifs comme

6- *Live and let live*

Mais la non-reconnaissance du mécanisme est également source d'erreur dans la manipulation du proverbe, même si celui-ci est bien perçu pour ce qu'il est. On peut illustrer ce point particulier au moyen de

7- *One cannot have one's cake and eat it,*

qui bien qu'étant compris globalement est souvent cité à l'envers sous la forme

7'- *One cannot eat one's cake and have it*

Les cas d'incompréhension interne du proverbe atteignent une forme extrême avec

8- *A miss is as good as a mile,*

qui sous cette forme a perdu deux maillons logiques : « *an inch* (par exemple) *in a miss* » à la place de « *a miss* », et « *as bad* » à la place de « *as good* ».

Quoi qu'il en soit, pour un fonctionnement canonique du proverbe il faut poser une reconnaissance obligée pour le tritagoniste et imposée par le protagoniste. Cette reconnaissance contraignante a une valeur métalinguistique due au désengagement même du protagoniste. En signalant un *je-ne-dis-pas*, il pose un *tu-ne-répliques-pas* et instaure par là même un *on-dit*. « Si ce n'est pas moi/toi, c'est lui/eux ». C'est-à-dire « ce proverbe c'est de la langue ; ça se dit ». En fin de compte l'utilisation du proverbe est métalinguistique, dans la mesure où les nonciateurs se signalent mutuellement : « si tu ne joues pas le jeu, c'est que tu ne parles pas la langue ».

6-2. Enfin se pose le problème de la lisibilité du proverbe. Nous ne pouvons développer ce sujet ici, mais nous l'illustrerons de deux exemples. Dans des titres d'articles de *TIME-magazine* nous trouvons :

- 9- *having the cake and eating it too* (12.1.81, p. 18)
- 10- *Teaching old dogs new tricks* (22.9.80, p. 32)

En dehors des problèmes de reconnaissance que nous avons déjà abordés et qui sont ici très pertinents (adaptation syntaxique du 9- et maquillage sémantique du 10-, ce dernier correspond à « *it is no use teaching old dogs new tricks* »), il est important de préciser que le premier est la reprise dans le titre d'une déclaration d'un ministre allemand à propos de la situation économique du pays : « *We may be on the verge of having our cake and eating it too* », tandis que le deuxième titre est l'écho d'un proverbe qui ne figure pas dans le corps même de l'article, mais où l'on parle d'une mode qui remet au goût du jour l'utilisation de combinaisons (*jumpsuits*). Le problème qui se pose est de savoir ce qui est assumé par chacun des protagonistes, déclarés ou non, dans sa transformation du proverbe en fonction du contexte discursif. Le ministre utilise un « *our* » là où le journaliste utilise un « *the* ». Dans le cas du deuxième titre, le gommage de « *it is no use* » a un effet ambigu. Le journaliste peut à la fois dire que « *new tricks* » est l'élément qui valorise « *teaching old dogs* » en termes de succès, et par ailleurs déprécier l'ensemble de l'opération, puisqu'avec un coup d'œil à celui qui reconnaît le proverbe, il renvoie à un commentaire présumé : « *it is no use* ».

7. Les différents points de notre analyse concourent à montrer que le proverbe, s'il est bien unité de langue, ne fonctionne en réalité qu'en discours. C'est un peu comme si nous avions affaire à une unité vide de sens et pleine de significations potentielles. Il serait donc vain de vouloir classer les proverbes en langue, c'est-à-dire hors d'une rhétorique discursive. Ceci bien sûr ne veut pas dire que la pratique discursive elle-même ne soit pas tributaire d'une langue particulière. Le discours, dans son mécanisme, repose toujours sur des opérations effectuées à partir d'une langue particulière.

Métaphoriquement, on peut dire que la nature même du proverbe, dans cette rhétorique discursive, est une parade, au double sens de manifestation et d'esquive, dans le jeu ritualisé instauré par le protagoniste qui « tritagonise » son co-nonciateur. Cette parade a pour fonction ultime de

renforcer la cohésion *du*, et l'adhésion *au* système langagier, car dans le jeu rhétorique, elle sert à signaler une délimitation métalinguistique de la communauté linguistique, un peu comme les animaux délimitent leur territoire.

Nous espérons que cette étude aura permis de dépasser le cadre étroit de la conversation, en tant que moule canonique de la relation langagière, pour entrevoir la dimension du groupe linguistique tout entier, dont les paramètres tels que le rituel de la communauté, le rôle des acteurs, la situation de discours et le texte ne sauraient être ignorés.

Yann Kerdilès

Université de Haute Alsace

NOTES

1. Nous utilisons le paradigme «nonciateur, nonciation, noncer...» — un peu barbare il est vrai — pour éviter celui de «énonciateur, énonciation, énoncer...» qui oriente nécessairement la relation de communication, et connote des opérations par trop matérielles.

2. Le cheminement qui nous a amené à présenter ce triptyque de nonciateurs, par rapport à ce que proposent les grands courants de la linguistique contemporaine (structuralisme, distributionnalisme, grammaire générative, behaviorisme, théories de l'information, théories de l'énonciation...) est exposé dans un précédent article «Trois personnages en quête d'énonciateurs et de personne» in *Textes et Langages*, n° 5, 1981, Publications de l'Université de Nantes.

3. Nous rejetons l'interprétation de «proverbe» signifiant «parole mise en avant» et nous nous rallions à celle qui veut que le proverbe soit une parole parallèle, c'est-à-dire «à la place de» ou en d'autres termes «par procuration».

4. L'assomption (au sens strict de «prise avec soi») est une opération de nonciation obligatoire qui indique sous des formes syntaxiques diverses et très variables d'une langue à l'autre, comment et à quel point un nonciateur prend en charge les diverses prédications contenues dans un énoncé.

5. En effet, pour qu'il y ait proverbe, il importe que le protagoniste, en premier lieu, se désengage vis-à-vis de l'assomption présumée par le schéma de phrase qu'il utilise; mais dans le cas où le schéma de phrase est complexe au point de comporter plusieurs maillons, il suffit que le protagoniste désassume les maillons sans qu'il soit nécessaire de désassumer l'enchaînement. Précisons à l'inverse que cette assomption partielle n'est nullement obligatoire. En d'autres termes, le protagoniste n'est pas obligé de prendre en charge le «and» dans notre exemple.

ANNEXES

PROVERBES CLASSÉS PAR TYPE D'ASSOMPTION

A. assomption épistémique absolue

- *An Englishman's house is his castle*
- *Better late than never*
- *Little pitchers have great ears*
- *A miss is as good as a mile*
- *A new broom sweeps clean*
- *The proof of the cake is in the eating*
- *It never rains but it pours*
- *A rolling stone gathers no moss*
- *Seeing is believing*
- *Out of sight, out of mind*
- *Walls have ears*
- *Too many cooks spoil the broth*
- *It is no use crying over spilt milk*
- *Dead men tell no tales*
- *Deeds, not words*
- *The early bird catches the worm*
- *A friend in need is a friend indeed*
- *All that glitters is not gold*
- *The best is often the enemy of the good*
- *A bird in the hand is worth two in the bush*

- *Birds of a feather flock together*
- *Charity begins at home*
- *Cleanliness is next to godliness*
- *Every cloud has a silver lining*

B. *assomption épistémique relative*

- *A man may lead a horse to the water, but he cannot make it drink*
- *One cannot have one's cake and eat it*
- *As you make your bed, so you must lie on it*
- *Beggars cannot be choosers*
- *Boys will be boys*
- *When the cat is away the mice will play*

C. *assomption pragmatique*

- *Lend your money and lose your friend*
- *Live and let live*
- *Spare the rod and spoil the child*
- *Let bygones be bygones*
- *Do as I say not as I do*
- *Give a dog a bad name and hang him*
- *Do not look a gift horse in the mouth*
- *Grasp all, lose all*
- *Make hay while the sun shines*