Jeux de parole. Le grommelot et la glossolalie ludique, deux plaisanteries linguistiques.

Alessandra Pozzo

▶ **To cite this version:**

Alessandra Pozzo. Jeux de parole. Le grommelot et la glossolalie ludique, deux plaisanteries linguistiques.. Jean-Pierre Dupouy, Ghislaine Lozachmeur, Frédérique Mengard, Mohamed Saki. Le jeu de mots. De la construction esthétique à la déconstruction transgressive., Université de Bretagne Occidentale, pp.85-94, 2012, 978 2 908 19517 0. hal-02408284

HAL Id: hal-02408284
https://hal.univ-brest.fr/hal-02408284

Submitted on 17 Dec 2019

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.

Jeux de parole.
Le grommelot et la glossolalie ludique, deux plaisanteries linguistiques

Alessandra POZZO
EHESS, Paris

Le jeu de mots, par définition, effectue des opérations ludiques sur certains éléments de langue. Il existe cependant des langages oraux qui, tout en n'étant pas composés de mots, «jouent» sur le signifiant vocal et plus précisément sur son tissu sonore. Le grommelot en est un exemple. En Italie ce langage théâtral est assez bien connu car Dario Fo, prix Nobel de Littérature en 1997, l'a très largement utilisé dans ses spectacles, surtout dans *Mistero Buffo,* un grand succès des années 70. De prime abord il semble que le langage proféré par Dario Fo soit un méli-mélo de sons qui se suivent sans aucune règle. En revanche, il est soigneusement agencé selon une technique complexe du jeu de l'acteur. Nous nous proposons de l'examiner dans le détail, à partir de sa forme de l'expression.

Le grommelot

Si on considère la manifestation vocale du grommelot, on remarque tout d'abord que sa forme de l'expression n'est pas conforme à une langue quelconque. Le sonore est constitué par un continuum vocal non segmenté en mots et il ne comporte aucun inventaire lexical, ni une syntaxe. Son

domaine phonétique n'est pas stable pour plusieurs raisons. La première est que le grommelot se greffe sur une langue dont il emprunte le patrimoine phonétique, se tenant avec elle dans un rapport mimétique. Ensuite le grommelot, relevant de l'improvisation, est susceptible de modifications sonores à chaque représentation. J'ai appelé *langue de référence* le système phonologique d'où le grommelot tire sa substance phonique. Le procédé de sélection des phonèmes puisés de la langue de référence n'est pas régulier. D'autres composantes sonores neutres s'y mêlent, déterminées par le contexte narratif – comme par exemple des situations émotionnelles caractérisées par des conventions phoniques, comme la colère avec des tons enflammés, ou bien par les circonstances d'énonciation, où encore par les aléas de l'improvisation. Il y a aussi des facteurs extralinguistiques qui jouent dans l'organisation du grommelot à ce niveau. Le penchant vers la culture à laquelle appartient la langue de référence, par exemple, est un des points forts du jeu comique prévu par la distorsion phonique. Il faut retenir que deux systèmes organisés d'idées et de sentiments se font face dans la fiction comique que le grommelot soutient. Par exemple, un des grommelots le plus récents de Dario Fo, dont vous pouvez avoir un aperçu sur le net, est celui de Berlusconi. Il va sans dire que Fo se moque éperdument de l'éloquence de Berlusconi, dont il ne partage pas les positions politiques. Il ne s'agit pas ici d'interférence phonique, mais d'interaction de jargons. Afin de ridiculiser les propos du politicien adversaire, Fo crée une « interférence » entre les mots clé de la campagne berlusconienne et le style des ventes télévisées, caractéristiques des chaînes privées italiennes. De cette façon, la parodie de Berlusconi se joue sur la dévalorisation de son élocution, comparée à celle de marchands trompeurs et sans scrupules. Ce grommelot s'insère tout naturellement dans le jeu du comédien et il opère d'emblée une plongée dans la caricature, alors que, quand Fo parlait de Berlusconi, il restait sur un plan ironique. L'imitation du personnage politique introduit donc dans la trame du jeu un saut dans un autre registre qui interrompt la monotonie discursive du récit. C'est en ce sens là que je conçois le grommelot comme un élément de déconstruction du récit. C'est une déconstruction qui n'est pas dépourvue d'avantages, car elle introduit dans le récit d'autres éléments expressifs qui le rendent plus riche. Certains artifices sont mis en œuvre pour que le jeu en grommelot soit efficace. L'attitude du comédien qui joue en grommelot est celle du *code-switching*, c'est-à-dire de la *conversion de*

code, le mécanisme linguistique que nous adoptons quand nous parlons à un petit enfant, en simplifiant notre lexique et en choisissant des intonations adaptées. Le comédien concentre son parler autour d'un ensemble de phonèmes facilement reconnaissable par le public. Il adopte sélectionne ainsi les stéréotypes sonores les mieux adaptés aux possibilités perceptives des spectateurs. Le nombre de mots clé est proportionnel à la contigüité linguistique entre langue de référence et idiome des spectateurs. N'oublions pas que la fiction théâtrale voudrait que le spectateur reconnaisse dans le grommelot les sonorités d'une langue étrangère sans s'apercevoir du caractère incomplet du mécanisme de leur production.

Quant à la combinaison des phonèmes du grommelot, elle s'organise de façon à transgresser les conventions qui règlent la disposition des phonèmes pour former des mots, mais le grommelot respecte souvent le schéma élémentaire de la syllabe et de rares mots de la langue de référence présents dans l'élocution. La combinaison des phonèmes est donc arbitraire et se fait selon le principe de l'association libre, donnant naissance à un continuum non articulé de sons, au lieu de composer des mots. Si des segmentations apparaissent dans l'élocution, c'est que des « mots virtuelles » qui ne sont pas issus du lexique effectif d'une langue, ont été prononcés. Parmi les aléas du grommelot il peut arriver qu'au cours des innombrables possibilités de combinaison libre de phonèmes l'on puisse former involontairement des mots de la langue de référence ou bien de n'importe quelle langue. C'est plutôt le public qui reconnait le mot d'une langue dans le continuum non articulé. Un tel hasard, totalement étranger au *topic* du discours en grommelot, peut donner lieu à de petits accidents de parcours. La présence de vrais mots dans l'élocution en grommelot est admise en raison d'un petit nombre de mots clé. Cela constitue un artifice qui sert au spectateur comme marqueur de *topic*, c'est-à-dire pour reconnaitre de quoi l'acteur est en train de parler. Si un mot prononcé involontairement se faufile dans le charabia, le spectateur qui le reconnait peut être dérouté et imaginer des faux *topics* qui l'égarent dans sa stratégie interprétative personnelle du grommelot. Ainsi Dario Fo raconte que pendant un grommelot en anglais, des spectateurs avaient quitté la salle, manifestement scandalisé. Il avait probablement prononcé involontairement quelques gros mots qui les avaient froissés. Un autre cas encore plus évident s'est produit pour le grommelot de *La Ligne*, le dessin animé de Osvaldo Cavandoli, connu également en France. Dans ces brefs

dessins animés on voit un petit personnage formé par un simple segment qui se déplace à horizontale et qui parle en grommelot. Le comédien milanais qui le double, Carlo Bonomi, prononce inconsciemment des mots et même des gros mots en hébreu : c'est pourquoi ce dessin animé, diffusé un peu partout dans le monde, n'est pas vendu en Israël. Cela à cause d'une interférence phonique qui produit des « incidents diplomatiques ».

D'autres mécanismes caractéristiques du grommelot s'ajoutent à ceux que nous avons déjà signalés, pour aider le public à constituer le sens. Il s'agit d'éléments vocaux qui dépassent les dimensions des phonèmes : l'accentuation, l'intonation, le bruit, les pauses, le rythme. Tous ces éléments forment les traits prosodiques des langues naturelles, mais dans le cas du grommelot, la parole faisant défaut, ils constituent des indices précieux permettant de déterminer des scansions rythmiques qui, dans la fiction théâtrale remplacent celles des mots. Le code mimique-gestuel se greffe sur le niveau expressif vocal.

Compte tenu des différentes composantes expressives sollicitées par le grommelot, il est évident que celui-ci se sert de la redondance pour que l'ensemble des substances de l'expression parvienne à véhiculer un contenu. Cependant, pour mener à bien une opération d'une telle complexité, il faut que tous les artifices cités auparavant soient disposés dans le cadre d'une sorte de « pacte » passé avec le spectateur, pour qu'il se dispose les rassembler, les reconnaitre comme indices et les décoder et finalement pour les disposer dans un processus d'interprétation. Afin de vérifier si le public est favorable à la collaboration, un certain nombre de sollicitations en « a parte », caractéristiques de la tradition du théâtre de variété, interviennent dans les spectacles de Fo. Le dialogue entretenu avec le public tend à solliciter une écoute active. Les petits incidents sur scène deviennent le moyen de solliciter une complicité, une sympathie et une spontanéité réelle entre acteur et public. Ce stratagème, une sorte de variante de la traditionnelle *captatio benevolentiae*, promet de livrer le spectateur aux mains du comédien, prêt à le suivre dans n'importe quelle entreprise.

L'acteur accomplit un travail de hyper-codification visant à ordonner les composantes expressives selon des conventions différentes de celles qui règlent les langues. Quant au spectateur, c'est la disponibilité à se livrer à une participation active à l'événement théâtral, qui lui est demandée, afin que le travail de production de signes lancé par l'acteur puisse parvenir à

un parfait accomplissement. Ce qui s'opère au niveau sémiotique n'est rien d'autre qu'un travail d'institution de code. De façon schématique, les artifices employés au niveau de la substance de l'expression afin de solliciter l'institution du code d'un grommelot sont les suivants :

- le choix d'une langue de référence
- des mots clé reconnaissables et distribués dans le texte confus permettant de faire reconnaitre le *topic*
- la redondance expressive qui unit le tissu vocal au tissu gestuel
- enfin l'argument de la pièce en grommelot qui est donné auparavant, du moins dans les pièces de Fo, et qui constitue la *substance du contenu* du grommelot.

Le spectateur est tenu à se consacrer à l'identification de tous ces indices, savamment dispersés dans le texte du grommelot. Il est censé adopter une attitude de coopération, indispensable pour combiner les indices fournis par les substances de l'expression aux informations reçues au sujet du contenu. La rude tâche incombe donc au public de participer activement à l'institution du code du grommelot. Sans cette participation active du spectateur le grommelot reste le langage confus dont nous avons eu l'impression au premier abord.

Origines du grommelot

En ce qui concerne les origines du grommelot, on peut les chercher dans la comédie gréco-romaine. Le monologue apparemment parodique, et en tous cas confus, que le personnage de Hanno tient dans la comédie de Plaute *Poenulus* (*Le Carthaginois*), peut être considéré comme un ancêtre du grommelot. On pourrait aussi présumer que cet expédient comique est présent dans la comédie dès ses origines, car on trouve déjà un *Carthaginois* – dont Plaute s'est probablement inspiré – chez l'auteur grec Ménandre. On peut supposer que le gag du langage incompréhensible joue-t-il déjà le même rôle à cette époque.

Mais voici le monologue de Hanno :

Ythalonim ualon uth sicorathisma comsyth
chym lachchunythmumys tyal mychty baruimy sehi
liphocanethytby nuthi ad edynbynui

bymarob syllohomaloni muybymi syrthoho
byth lim moyhyn noctothu ulechanti clamas chon
yssid dobrim thifel yth chil ys chon chem liful
yth binim ysdybur thinnochot nu agorastocles
ythemanet ihychir saelichot sith naso
binny idchil liichilygubulim lasibit thim
bodiallytherayn nynnys lymmon chot lusim

Ythalonimualoniuthsocorathiisthimimihymacomacomsyth
combaepumamitalmethlottiambeat
iulecantheconaalonombalumbar.dechor
bats...hunesobinesubicsillimballim
essentidamossonalemuedubertefet
dodobun...huneccilthumucommucroluful
altanimauosduberthemhuarcharistolem
sittedanecnasotersahelicot
alemusdubertimurucopsuistiti
aoccaaneclictorbodessiuslimlimmincolus.

Plaute, *Le Carthaginois*, Acte 5, scène 1.

Qu'il s'agisse d'une translitération de l'hébreu, comme le pensait Giuseppe Scaligero, ou bien une langue inconnue de racine sémitique, phénicienne ou punique, l'effet sur le spectateur de langue latine était celui d'une langue incompréhensible. Le fait que la deuxième partie du texte ne présente pas de segmentation est probablement dû au mauvais état des textes. D'où peut-être l'impossibilité de conserver la juste segmentation en mots au cours des nombreuses transcriptions médiévales : une fois perdue, elle n'a plus pu être restituée car la langue était inconnue. Les copistes ont préféré laisser le texte ininterrompu plutôt que de proposer des segmentations arbitraires. Nous pouvons donc imaginer que les comédiens qui ont joué ce rôle dans l'antiquité ont prononcé un méli-mélo de phonèmes pseudo-puniques, accompagné de gestes, de mimiques et d'intonations éloquentes, sans trop se soucier que des mots de la vraie langue de Carthage, la langue de référence qu'ils ne connaissaient pas, apparaissent dans leur élocution. Alors qu'il n'est pas encore appelé de cette façon, le grommelot enrichit déjà le langage vivant et tributaire de la culture orale des acteurs de la

Commedia dell'Arte. Chez eux, le grommelot est abondamment employé, comme en témoignent quelques écrits de l'époque où les acteurs forains français ont hérité de leur tradition, quand les italiens furent expulsés de l'Hôtel de Bourgogne en 1697. Le tout début du XVIIIe siècle voit naître une controverse entre acteurs de la Comédie Française et acteurs forains. La Comédie française détient le privilège d'être la seule institution à pouvoir jouer en langue française. Les Forains se voient alors interdire de jouer en français. Pour contourner la censure, ils inventent toutes sortes d'expédients, dont le grommelot. Un texte qui raconte un grommelot du XVIIIe siècle nous est parvenu :

> Ces deux morceaux furent réprésentés pendant tout le cours de cette Foire avec un grand succès, ce qui y contribua le plus fut la façon comique dont les Forains contrefaisoient les meilleurs acteurs de la Comédie Françoise. Ils les fasoient reconnoître non-seulement par les caractéres qu'ils représentoient au théâtre, mais encore en copiant leurs gestes et le sons de leurs voix. Cette dernière manière de les peindre se faisoit en prononçant d'un tone tragique des mots sans aucun sens, mais qui se mesuroient comme des Vers Alexandrins. Ce bouffonage fit un tel effet, que pendant plusieurs Foires, il n'y paroissoit point de Pièces qu'on n'y introduisit ce genre de jargon, et toûjours employé par les Romains ; c'est ainsi que les Forains désignoient les Acteurs François[1].

Concernant l'origine du mot, on considère que la technique des langages confus au théâtre est appelée grommelot (tiré du verbe grommeler) au tout début du XXe siècle par les élèves de l'Ecole du Vieux Colombier fondée par Jacques Copeau. En Italie ce nom arrive dans les années 50 pendant les répétitions du spectacle *Arlecchino servitore di due padroni* au Piccolo Teatro de Milan, mais c'est Dario Fo qui le rend célèbre dans *Mistero buffo* avec un petit changement : *grammelot*, qui remplace le *grommelot* français.

La glossolalie ludique

La glossolalie est un autre de ces langages oraux qui, bien qu'ils ne soient pas composés de mots, «jouent» sur le signifiant vocal. C'est une

[1] Frères Parfaict, *Mémoires pour servir à l'histoire des spectacles de la foire*, Paris, Briasson, 1743, p. 101.

élocution confuse improvisée, non articulée en mots. Elle n'est pas une langue, ne possède pas de lexique, ni de syntaxe. Le vocable appartient d'abord au lexique religieux et est utilisé pour la première fois dans le Nouveau Testament : dans les *Actes des Apôtres* et dans la première *Epitre* de Paul aux *Corinthiens*. Chaque glossolalie semble être motivée par un système de croyances, soit religieuses, soit culturelles, qui autorise et donne un sens à son émission. La glossolalie religieuse n'est pas un phénomène uniquement chrétien : au sein de la culture occidentale des expressions inspirées analogues existent dès l'Antiquité dans la tradition païenne. Les glossolalies religieuses se caractérisent par la supposition que le sujet parlant s'exprime sous l'inspiration d'une puissance divine. Parfois cela peut entraîner un état de transe ou bien d'extase. Plus souvent il s'agit d'un glissement dans l'expression affective du sentiment religieux. En ce qui concerne les glossolalies ludiques, à partir du début du XXe siècle elles sont un apanage du milieu érudit et artistique pourvu de la compétence nécessaire pour pratiquer la déconstruction linguistique qui les constitue. Tout en se déployant dans un milieu laïc, les glossolalies ludiques tirent leur origine du même obstacle expressif qui motive les glossolalies religieuses : l'impossibilité pour la langue d'exprimer toute sorte d'expérience humaine. En effet, il n'y a pas d'homogénéité entre la structure du langage et celle de la pensée. Cet écart, tout en produisant une frustration initiale qui peut donner lieu à l'émission glossolalique, admet constamment une progression vers la possibilité de nommer l'expérience nouvelle à travers toutes sortes d'artifices expressifs. Dans le cas des glossolalies ludiques des surréalistes, il s'agit de tendre vers un état de transe qui annule l'emprise le la raison, et par là même, permet au subconscient de s'exprimer. Les membres des assemblées surréalistes qui pratiquaient la glossolalie ludique se faisaient hypnotiser ou prenant des drogues pour donner ensuite donner libre cours à l'expression verbale écrite où orale. Chez les dadaistes, en revanche, l'héritage sonore des langues sacrées est attesté chez Hugo Ball. L'analogie substantielle entre glossolalie religieuse et emploi ludique du langage semble être admise sans traumatisme par ce dadaïste qui émancipe ses vocalises de toute implication religieuse. Il plaide pour la supériorité du souffle sans parole pour l'effusion émotive, plutôt que pour le mot finalisé au discours. Cet emploi de la glossolalie constitue une réaction au discours rationnel, scientifique. La position de Tzara par rapport à l'efficacité de l'oralité est condensée dans la célèbre phrase « la pensée se

fait dans la bouche » qui relie ces nouvelles perspectives de la vocalité à la question de la verbalisation en tant que faculté de produire des expressions pour façonner la pensée. A l'arrière plan, le programme dada témoigne d'un goût pour le scandale et la transgression, visant à révéler l'humain dans son identité la plus primitive.

Le travail de déconstruction qu'implique ce tipe de glossolalie ludique s'attaque, me semble-t-il, non seulement à une forme de récit tout court, mais plutôt à la culture occidentale dans ses présupposés fondamentaux et notamment à la méthode logico-déductive.

Bibliographie

ECO, Umberto (1975) : *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.

ECO, Umberto (1979) : *Lector in fabula, la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, (tr. fr. par Myriem Bouzaher, *Lector in fabula, le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs, Paris*, Grasset, 1985).

ECO, Umberto (1984) : *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Milano, Bompiani, (tr. fr. par Myriem Bouzaher, *Sémiotique et philosophie du langage*, Paris, Puf, 2001).

ECO, Umberto (1990) : *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani, (tr. fr. par Myriem Bouzaher, *Les limites de l'interprétation*, Grasset, Paris, 1991).

FONAGY, Ivan (1983 : *La vive voix, Essais de psycho-phonetique*, Paris, Payot.

GREIMAS, A. J. et J. COURTES (1993) : *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

JAKOBSON, Roman Ossipovitch (1973) : *Essais de linguistique générale*, Paris, Edition de Minuit, 1973.

JAKOBSON, Roman et Linda WAUGH (1979) : *The sound shape of language* (trad. fr. *La charpente phonique du langage*, Editions de Minuit, Paris, 1980).

PARFAICT (Frères) (1743), *Mémoires pour servir à l'histoire des spectacles de la foire*, Paris, Briasson, 1743, p. 101.
POZZO, Alessandra (1995) : "Espressioni Lineari", en Collectif, *Coloriture*, Bologna, Pendragon, pp. 209-215.
POZZO, Alessandra (2006) : *La glossolalie dans la culture occidentale : un aperçu*, Thèse de doctorat de l'EHESS de Paris.

Sites vidéo pour visionner des grommelots

http://uk.youtube.com/watch?v=4pgg23SjB3o (grommelot de Berlusconi)
http://uk.youtube.com/watch?v=FR4zIwBbSQ0&feature=related (grommelot de Molière et Scapino)
http://uk.youtube.com/watch?v=76Lb4wBA3_4&feature=related (grommelot de l'avocat anglais)
http://uk.youtube.com/watch?v=sCm9IApf1rA&feature=related (grommelot de « la fame dello zanni »)
Grrr…grammelot parlare senza parole, dai primi balbettii al grammelot di Dario Fo, CLUEB, Bologna, 1998.

Les noms propres dans l'œuvre de Friedrich Dürrenmatt, instruments de la dégradation esthétique

Frédérique MENGARD
Université de Brest-Bretagne Occidentale
EA 4249 HCTI

Irruption de l'antithèse et de la disproportion sémantiques au cœur du discours par le truchement des sens, effet sonore ou visuel de surprise, le jeu de mot procède du comique qui, par essence, est l'expression des contradictions inscrites dans le monde ou dans les actions humaines, l'imitation de formes réelles sous un aspect qui présente le décalage entre ce que la réalité s'emploie à dissimuler et ce que le discours s'efforce de révéler dans une intention critique procurant à l'homme un jubilatoire sentiment de supériorité sur son semblable ainsi soumis au blâme. Aussi le nom propre, élément fondateur de tout récit en ce qu'il est constitutif de l'identité et de l'existence de ses protagonistes et de ses lieux, se prête-t-il tout particulièrement au jeu de mots lorsque la parole se veut prise de distance. Soumettre les noms propres à la déformation ludique, c'est donc remettre en question leur aura et leur puissance évocatrice et surtout faire vaciller leur pouvoir d'ordonner le monde, d'en livrer le sens et les valeurs. C'est aussi, en créant un autre signifiant, tenter de prendre un contrôle sur le réel lorsque celui-ci révèle sa discontinuité et ses failles. C'est recréer le monde par le langage.