



**HAL**  
open science

## L'Un dans l'autre

Philippe Gréa

► **To cite this version:**

Philippe Gréa. L'Un dans l'autre. *Revue Romane*, 2010, pp.91-116. 10.1075/rro.45.1.06gre . halshs-00467060

**HAL Id: halshs-00467060**

**<https://shs.hal.science/halshs-00467060v1>**

Submitted on 2 Sep 2013

**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.

# L'UN DANS L'AUTRE : ENIGME ET METAPHORE FILEE DANS UN JEU SURREALISTE\*

Philippe Gréa (MoDyCo - Université Paris 10 & CNRS)

(Texte paru dans :

P. Gréa (2010), *Revue Romane*, 45 : 1, 91-116. DOI 10.1075/rro.45.1.06gre

La pagination en rouge correspond à celle de l'article publié.)

p. 91

Abstract

*L'un dans l'autre* ("The one in the other") is the name of a surrealist collective game created in the fifties by André Breton. Less famous than the exquisite cadavers, it is based on a particular use of the threaded metaphor and consists in an enigma that has to be cracked by the players. On the basis of Rastier 1987's *interpretive semantics*, this study describes the semantic foundations of the game and the mechanisms that lead to the discovery of the solution. It shows how *l'un dans l'autre* forms what can be called a semic complex and how a rule of optimality eventually paves the way towards the answer.

Résumé

*L'un dans l'autre* est le nom d'un jeu collectif surréaliste créé dans les années 50 par André Breton. Moins connu que le *cadavre exquis*, il se fonde sur une utilisation particulière de la métaphore filée et prend la forme d'une énigme à laquelle les joueurs doivent trouver la solution. En nous fondant sur le cadre théorique de la sémantique interprétative (Rastier 1987), nous décrivons les principes sémantiques sur lesquels le jeu s'appuie et les mécanismes qui déterminent la découverte de la solution : nous montrons ainsi comment *l'un dans l'autre* construit ce que nous appelons un complexe sémique et comment une règle d'optimalité permet finalement d'approcher la réponse.

Mot-clé :

Métaphore – Métaphore filée – énigme (genre) – sémantique interprétative

## **L'Un dans l'autre et métaphore filée**

Les jeux collectifs sont une forme d'activité que l'on retrouve tout au long du mouvement surréaliste. Le présent travail s'intéresse à l'un d'entre eux. Baptisé *l'un dans l'autre*, Breton l'élabore dans les années 50, et ses règles sont exposées dans *Perspective cavalière* (1970). Bien moins célèbre que le *cadavre exquis* ou le *jeu des définitions*, *l'un dans l'autre* contribue pourtant à former, comme nous allons le montrer, des textes courts dont les propriétés

sémantiques interrogent directement les théories contemporaines de la métaphore et dont la portée dépasse largement le simple cadre de l'exercice littéraire<sup>1</sup>.

La création de ce jeu commence, si l'on en croit le témoignage de Breton, à l'occasion d'une discussion sur l'analogie, au moment où il prend conscience que n'importe quelle entité (par exemple, un lion) peut être conçue comme « contenu » dans n'importe quelle autre (par exemple, une allumette), et inversement :

« En quête d'un exemple pour faire valoir ce que je défendais, j'en vins à dire que le lion pouvait être aisément décrit à partir de l'allumette que je m'apprêtais à

p. 92

frotter. Il m'apparut en effet, sur-le-champ, que la flamme en puissance dans l'allumette "donnerait" en pareil cas la crinière et qu'il suffirait, à partir de là, de très peu de mots tendant à différencier, à particulariser l'allumette pour mettre le lion sur pieds. Le lion est dans l'allumette, de même que l'allumette est dans le lion. » (Breton 1970, p. 53)

Toute la question revient alors à comprendre la nature du processus permettant de « différencier », de « particulariser » l'allumette. Breton, dans la citation qui précède, nous donne sur ce point un élément de réponse très clair puisqu'en rapprochant la flamme (de l'allumette) et la crinière (du lion), il ne fait rien d'autre que « filer » la métaphore, c'est-à-dire, expliciter les différentes relations analogiques qui peuvent se tisser entre les deux entités<sup>2</sup>. Breton prend alors conscience que toute métaphore, à la condition qu'elle soit correctement filée, permet de décrire n'importe quel élément Y (dans la terminologie outre-atlantique, la *cible*) dans les termes d'un autre élément X (la *source*), en « singularisant » certains traits de X de façon à obtenir Y.

Un second exemple tiré de *Perspective cavalière* portant cette fois sur un œuf (cible) et une partie de cartes (source), va nous permettre d'analyser le filage avec plus de précision (Breton 1970, pp. 53-54) :

1. L'œuf est une partie de cartes qui se joue avec des cartes de couleurs non pas rouge et noire mais jaune et blanche. Le jeu, sous peine d'interruption de la partie, ne doit pas être battu. Le gagnant, pourvu non de cheveux mais de plumes, en sort mouillé et sa mère vient aussitôt le prendre en charge.

Dans cet exemple, nous disposons d'une première métaphore (*L'œuf est une partie de cartes*), que (Riffaterre 1969) appelle la « métaphore primaire », d'où « dérivent » un certain nombre de métaphores « secondaires ». Mais cette terminologie ne permet pas de rendre compte de la complexité des faits. Premièrement, on constate que les métaphores dites secondaires se fondent en réalité sur le déploiement de toutes les relations sémantiques disponibles : métaphore (*l'œuf est une partie de cartes*), certes, mais aussi métonymie (la couleur rouge et noire d'un jeu de cartes ou celle des deux composants principaux de l'œuf, le blanc et le jaune), antonymie (*cheveux* vs. *plumes* qui ont en commun le trait /phanère/ mais qui présentent une incompatibilité /humain/ vs. /animal/), polysémie (qui donne lieu ici à une syllepse, puisque *battu* prend un sens différent selon qu'il apparaît dans l'expression *battre un*

---

\* Je tiens à remercier J.-F. Jeandillou, S. Loiseau, F. Rastier ainsi qu'un relecteur anonyme des *Nouveau Actes Sémiotiques* pour leurs relectures et leurs remarques.

<sup>1</sup> Le présent travail développe un point abordé dans ma thèse de doctorat (Gréa 2001) et développe une communication faite en 2008 à Helsinki (RSLIV).

<sup>2</sup> (Dubois 1975).

*œuf* ou dans *battre un jeu de cartes*<sup>3</sup>). D'autres exemples tirés de *Perspective cavalière* nous montrent que les relations de superordination (hyponymie et hyponymie), de méronymie et de paronymie sont elles aussi employées avec profit. Deuxièmement, on constate aussi que ce rapprochement d'un œuf et d'une partie de cartes déborde très largement le cadre de ces deux lexies et étend son pouvoir aux domaines conceptuels et aux schémas d'actions standardisés qui leurs sont

p. 93

associés. De ce point de vue, le passage cité présente une cohérence problématique en ce qu'il mélange les scénarios et les acteurs impliqués. Ainsi, une partie de cartes ne peut véritablement commencer qu'une fois les cartes correctement battues, contrairement à ce qui est dit dans le texte. De même, on ne s'attend pas à ce que le gagnant reparte mouillé et soit pris en charge par sa mère. Le genre de cohérence impliqué ici ne peut se décrire correctement que si l'on tient compte des spécificités du « code autonome que constitue la métaphore filée » (Riffaterre 1969) : un code en fonction duquel le reste du texte n'est interprétable qu'en vertu de la métaphore primaire qui ouvre le texte et qui consiste à dire, en l'occurrence, que *l'œuf est une partie de cartes*. Reste toutefois à décrire de façon systématique le fonctionnement d'un tel code.

Partant de ces observations préliminaires sur les rapports analogiques – assez inattendus – qu'entretiennent le lion et l'allumette ou l'œuf et la partie de carte, Breton en vient alors à imaginer un jeu collectif qui permettrait d'en étendre et d'en généraliser la portée, et dont les règles sont les suivantes : un joueur se sépare des autres et décide pour lui d'un mot au hasard (disons, *terrier*)<sup>4</sup> ; au même instant, les autres conviennent ensemble d'un second mot (dans l'exemple que nous avons choisi d'exposer, il s'agit de *pot de fleurs*). Le premier joueur retrouve les autres qui lui font part de leur choix (*pot de fleurs*). Il est alors chargé d'élaborer la description d'un pot de fleurs sans jamais mentionner explicitement son propre choix (*terrier*) mais de manière à ce que les autres en viennent à deviner l'existence du terrier dans le pot de fleurs ainsi décrit. On trouve dans *Perspective cavalière* une tentative qui répond à cet objectif (et que l'on doit au poète J.L. Bédouin) :

2. Je suis un POT DE FLEURS<sup>5</sup> de diamètre moyen. La plante que j'abrite a rejeté au-dehors toute ma terre pour pouvoir trouver ses aises et activer la circulation de sa sève de l'intérieur à l'extérieur et vice versa.

A la fin de cette courte description, les autres joueurs ont été capables de reconnaître la présence du terrier sous les aspects du pot de fleurs. La « démonstration » est ainsi faite que le terrier *est dans* le pot de fleurs (d'où le nom du jeu : *l'un dans l'autre*), et l'on déclare close cette première manche du jeu.

Le jeu de *l'un dans l'autre* s'appuie donc sur une métaphore filée, mais en la présentant sous un angle original. Jouer une manche de *l'un dans l'autre*, c'est admettre que toute entité (prise au hasard par l'un des joueurs) est susceptible d'être décrite dans les termes de n'importe quelle autre (choisie au hasard par les autres joueurs), et ce, quelle qu'en soit la nature (objet, action, personnage historique, situation, etc.). *L'un dans l'autre* est donc à comprendre

---

<sup>3</sup> Plus précisément, la locution exacte est *battre les cartes*, et non *battre un jeu de cartes*. Breton est obligé de défiger la locution pour filer correctement sa métaphore.

<sup>4</sup> Nous nous servons dans ce qui suit d'un exemple particulier pris parmi la cinquantaine inventoriée dans *Perspective Cavalière*. Dans cet exemple, c'est J.-L. Bédouin qui s'isole et choisit le mot *terrier*.

<sup>5</sup> Nous respectons la notation de Breton qui consiste à mettre le mot source en capitales.

comme une sorte d'application systématique du postulat occultiste classique en vertu duquel « tout est dans tout », formule traditionnellement utilisée pour désigner un principe d'analogie universelle, et qui entretient un rapport évident avec le nom donné au jeu.

p. 94

Excepté la contrainte représentée par l'entité que le joueur doit faire découvrir aux autres, ce dernier est libre de faire sa description comme il l'entend. Il doit toutefois obéir à deux règles. La première, explicitement formulée par Breton, exige que toute description commence de la façon suivante : « Moi, X... », « Je suis un X... », où X, noté en capitales dans *Perspective cavalière*, est le mot imposé par les autres joueurs. Il s'agit donc d'une règle peu contraignante qui place la source de la métaphore en position thématique. La seconde, non explicitée par Breton mais toujours respectée dans les exemples de *Perspective cavalière*, consiste à ne jamais utiliser un terme appartenant au domaine sémantique recherché. Ainsi, dans le cas du pot de fleurs, il n'est jamais directement fait mention du domaine animal auquel appartient le terrier.

D'un point de vue rhétorique, le résultat d'une telle entreprise, que Breton qualifie pour sa part de « croquis allégorique », constitue une métaphore filée *in absentia*. En effet, dans l'exemple 2 on ne dispose que de la source de la métaphore (*pot de fleurs*) et on ne dit rien de la cible (*terrier*). C'est cette absence qui permet de construire une énigme dont la réponse correspond justement au mot cible, réponse que les autres joueurs doivent découvrir s'ils veulent remporter la partie. Nous avons donc affaire à une configuration tout à fait différente de ce que l'on trouve dans l'exemple 1, où la cible (*œuf*) et la source (*partie de cartes*) de la métaphore apparaissent ensemble dans le texte et où l'on se contente d'explicitement leurs rapports analogiques (métaphore filée *in praesentia*). Les énoncés produits dans le cadre de *l'un dans l'autre* échappent donc aux analyses classiques de la métaphore filée ce qui justifie pleinement la présente étude. Pour la mener à bien, nous utiliserons le dispositif théorique qui nous semble le mieux adapté au genre d'objet auquel nous sommes confrontés, à savoir la sémantique interprétative.

## La métaphore filée *in praesentia* : isotopies entrelacées

Avant de nous lancer dans l'étude détaillée de *l'un dans l'autre*, il faut toutefois revenir sur les propriétés sémantiques de l'exemple 1 où un œuf est conçu comme une partie de cartes<sup>6</sup>. Cette description préliminaire va nous permettre, premièrement, de rappeler les principaux concepts de la sémantique interprétative, et deuxièmement, d'établir plus finement les spécificités formelles des métaphores filées élaborées au jeu de *l'un dans l'autre*.

Comme nous l'avons dit, la phrase initiale de l'exemple 1 pose un contexte équatif<sup>7</sup> : *l'œuf est une partie de cartes*. Cette forme attributive doit être comprise comme un interprétant connectant deux isotopies macrogénériques, l'isotopie source /humain/ et l'isotopie cible

---

<sup>6</sup> Cet exemple précis a été l'occasion d'un dialogue entre l'auteur de ce travail et F. Rastier. Cette section bénéficie largement de cet échange, dont le lecteur trouvera une retranscription fidèle dans la revue *Texto* ! ([www.revue-texto.net/Dialogues/FR\\_GREA.pdf](http://www.revue-texto.net/Dialogues/FR_GREA.pdf)).

<sup>7</sup> Dans le sens qu'en donne Rastier : « *Les contextes équatifs* peuvent être définis au niveau sémantique par des structures syntaxiques comme : (i) la parataxe *NIN2* (ex. : « le pâtre promontoire » ; « soleil cou coupé ») ; (ii) la structure *NI de N2* (ex. : « un chapeau de nuées » ; « le bouclier de Dionysos » ; « la mouette de la haine ») ; (iii) la phrase dite attributive *NI est N2* (ex. : « je suis un vieux boudoir (...) » ; « mon cœur est un violon »). » (Rastier 1987, p. 194)

/animal/<sup>8</sup>. Elle a pour effet d'ouvrir sur une poly-isotopie probable et de contraindre la suite du parcours interprétatif<sup>9</sup>. Cet

p. 95

interprétant n'est toutefois pas réductible à une simple connexion métaphorique<sup>10</sup>. Considérons en effet l'énoncé pris seul :

### 3. L'œuf est une partie de cartes.

S'il est facile de déterminer les traits génériques contradictoires (au moins macrogénériques : /animal/ vs. /humain/), il est en revanche beaucoup moins évident de mettre en relief les traits spécifiques communs à l'œuf et à la partie de cartes. A ce titre, l'énoncé 3 (à savoir, la métaphore primaire en isolation) doit être requalifié d'absurde au sens précisément défini par Rastier<sup>11</sup> : il ne présente ni traits génériques communs ni traits spécifiques communs<sup>12</sup>.

Le segment qui suit la métaphore primaire n'a pas d'autre rôle que de combler cette lacune : le taxème // 'couleur' // (lexicalisé) est employé pour associer /blanc/ et /jaune/ aux cartes (par afférence contextuelle) et virtualiser les traits inhérents /rouge/ et /noir/. Les traits /blanc/ et /jaune/ constituent alors une première série de traits spécifiques communs.

La seconde phrase (*Le jeu, sous peine d'interruption de la partie, ne doit pas être battu*) s'organise quant à elle autour du sémème 'battu'. Il s'agit d'un signifiant d'interface dont la polysémie permet l'indexation sur les deux isotopies génériques : on peut ainsi battre un œuf de la même manière qu'on peut battre un jeu de cartes<sup>13</sup>. Les autres sémèmes de la phrase sont en revanche indexés sur l'isotopie /humain/ et se réécrivent sur l'isotopie /animal/<sup>14</sup>. On peut synthétiser l'ensemble de ce parcours sous la forme d'un tableau :

---

<sup>8</sup> Même si, à ce stade liminaire de la définition, *œuf* n'est pas marqué comme non humain.

<sup>9</sup> Dans la terminologie de Riffaterre, cela revient à dire que la métaphore primaire est la clé du code spécifique constitué par les métaphores secondaires.

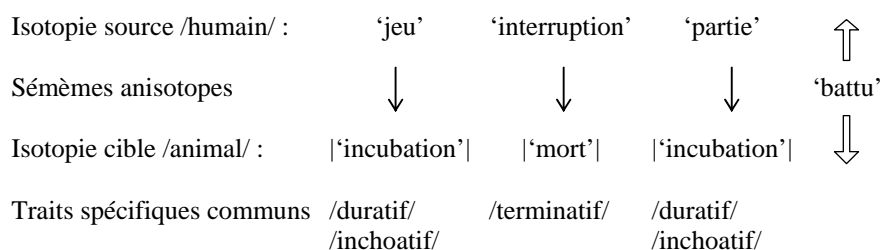
<sup>10</sup> « Nous appellerons métaphorique toute connexion entre sémèmes (ou groupes de sémèmes) lexicalisés [i.e. effectivement présent dans le texte] telle qu'il y ait une incompatibilité entre au moins un des traits de leur classème [i.e. l'ensemble des sèmes génériques d'un sémème], et une identité entre au moins un des traits de leur sémantème [i.e. l'ensemble des sèmes spécifiques d'un sémème]. » (Rastier 1987, p. 187-188)

<sup>11</sup> « L'absurdité d'un énoncé syntaxiquement bien formé (recevable pour ce qui concerne la forme du contenu) est un effet de l'absence d'isotopie générique : l'énoncé est alors irrecevable en ce qui concerne la substance du contenu. Pour qu'un énoncé ne soit pas absurde et paraisse doué de sens, il faut qu'il comporte au moins une isotopie générique minimale, c'est-à-dire qu'il compte au moins deux sémèmes pourvus d'au moins un sème générique commun. » (Rastier 1987, p. 156).

<sup>12</sup> Tout au plus un trait /inchoatif/ dans le sémème d'*œuf*, compatible à cet égard avec le déroulement d'une partie de cartes (Jeandillou, com. pers.).

<sup>13</sup> Le sémème 'battu' est alors dit *anisotope* (Rastier 1987, p. 178).

<sup>14</sup> Les flèches représentent une opération de réécriture, les doubles flèches indiquent une connexion métaphorique et les flèches pleines marquent l'indexation d'un sémème sur une isotopie.

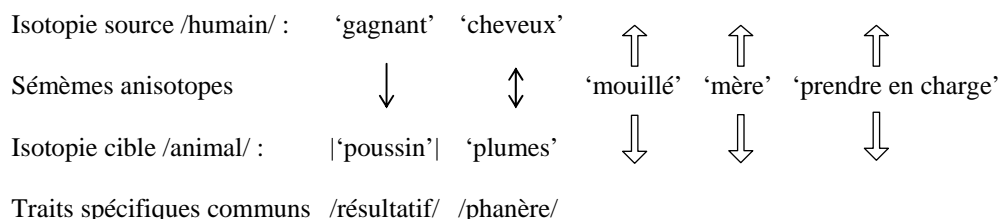


**Figure 1 : parcours interprétatif induit dans « Le jeu, sous peine d'interruption de la partie, ne doit pas être battu »**

La troisième et dernière phrase (*Le gagnant, pourvu non de cheveux mais de plumes, en sort mouillé et sa mère vient aussitôt le prendre en charge*) présente quant à elle une complication par rapport aux cas précédents : il est difficile, en effet, de décider sur quelle isotopie les sémèmes 'mouillé', 'mère' et l'expression 'prendre en charge' sont indexés. A priori, 'mouillé' pourrait s'appliquer à l'humain (isotopie source) comme à la poule (isotopie cible, en particulier quand on connaît l'expression *poule mouillée*). Le problème est identique avec 'mère' (*mère poule*). Enfin, si l'expression 'prendre en charge' peut s'indexer sur le domaine cible /animal/, elle implique aussi une responsabilité, d'où une certaine rémanence de /humain/. N'ayant

p. 96

à notre disposition aucun moyen technique de jouer sur un degré d'indexation<sup>15</sup>, nous préférons considérer ces trois sémèmes comme des signifiants d'interface (anisotopes)<sup>16</sup> :



**Figure 2 : parcours interprétatif induit par « Le gagnant, pourvu non de cheveux mais de plumes, en sort mouillé et sa mère vient aussitôt le prendre en charge »**

## L'Un dans l'autre : isotopies superposées

### Thématique : connexions et parcours interprétatifs dans l'un dans l'autre

Comme nous l'avons mentionné, le jeu de *l'un dans l'autre* fait un pas supplémentaire par rapport à l'exemple de l'œuf et de la partie de cartes en supprimant l'un des termes de la métaphore filée, à savoir la cible, ce qui lui confère un statut particulier dont Breton dit « qu'il

<sup>15</sup> Rastier aborde rapidement cette question en proposant quatre degrés d'actualisation : un trait peut être neutralisé, virtualisé, actualisé ou saillant. A notre connaissance, cette hypothèse n'est pas développée dans les travaux ultérieurs (Rastier et al. 1994, pp. 55-56 et com. pers.).

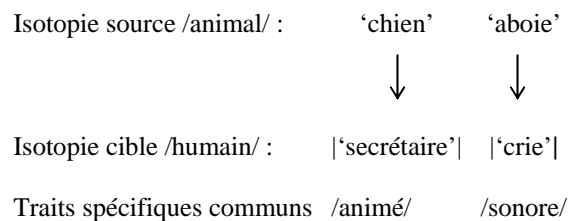
<sup>16</sup> Ce point de vue est partagé par Rastier qui analyse la métaphore de la façon suivante : « On a deux isotopies de dimension (humain vs animal, croisées par des expressions d'interface : poule mouillée et mère poule), plus deux isotopies de domaine : jeu (dominant) vs cuisine (dominée) [...] La syllepse sur "poule" (terme de jeu et volaille), se poursuit par la métaphore entre battre le jeu et battre les œufs, renforcée par la paronomase jeu-(z)œufs, et conduit enfin à l'antithèse évaluative entre 'gagnant' et '(poussin-poule) mouillé(e)'. Les deux isotopies génériques (jeu et cuisine) sont liées par la figure régressive du poussin. » (SdT vol. 9, n°1).

ne prend place dans aucun genre et ne rappelle à peu près rien de connu ». Cette suppression a une conséquence très importante : il y a ellipse du comparé, absence d'isotopie cible, et de ce fait, il devient impossible d'établir la moindre connexion métaphorique. Au contraire, le type de connexion impliqué dans l'énigme du pot de fleurs (exemple 2) est de nature symbolique<sup>17</sup> et met en jeu deux isotopies superposées. Comme le souligne Rastier, le cas des isotopies superposées présente un certain nombre de propriétés remarquables : (i) seule la première isotopie est constituée par la récurrence d'un trait inhérent (alors que la seconde est constituée par la récurrence d'un trait afférent) ; (ii) seuls les sémèmes de la première sont lexicalisés (alors que les sémèmes de la seconde s'obtiennent par réécriture). L'énoncé 4, que Rastier emprunte à (Greimas 1966, pp. 71-72), est classiquement utilisé pour illustrer cette configuration :

#### 4. Le chien du commissaire aboie.

La lecture selon laquelle c'est le secrétaire du commissaire qui crie, rendue possible par l'existence d'un interprétant adéquat (les intentions présumées de l'auteur), est le résultat d'une réécriture. Dans cette configuration, l'isotopie /animal/ est inhérente et l'isotopie /humain/ est afférente (Rastier 1987, pp. 178-179) :

p. 97



**Figure 3 : parcours interprétatif induit dans « Le chien du commissaire aboie »**

Les descriptions produites au jeu de *l'un dans l'autre* sont construites sur le même modèle, et la seule différence tient dans le fait que l'interprétant qui donne accès à la connexion symbolique est donné par la règle du jeu elle-même : il s'agit de découvrir le sémème cible (dans notre exemple, 'terrier') qui se cache sous le sémème source ('pot de fleurs') et pour cela, les joueurs sont obligés de présupposer l'existence d'une isotopie cible. En outre, la contrainte de thématization imposée par Breton et l'utilisation d'un pronom de première personne renforcent encore la présomption d'un double sens, puisqu'elles sont caractéristiques de l'énigme<sup>18</sup>.

Etudions maintenant l'énoncé 2 du point de vue de son organisation sémantique. Il construit une isotopie source /végétal/ lexicalisée sur laquelle sont indexés 'pot de fleurs', 'plante', 'terre', 'circulation' et 'sève'<sup>19</sup>. Du fait de la nature du jeu, les joueurs savent qu'il existe un

<sup>17</sup> « Nous appellerons symbolique toute connexion entre deux sémèmes (ou groupe de sémèmes) telle qu'à partir d'un sémème lexicalisé, on puisse lexicaliser un autre sémème (ou autre groupe de sémèmes) » (Rastier 1987). Rastier ajoute en note que cette connexion pourrait aussi bien s'appeler connexion métaphorique *in absentia*, indiquant à juste titre qu'il existe une différence irréductible entre métaphore *in absentia* et métaphore *in praesentia*.

<sup>18</sup> Sachant qu'au jeu de *l'un dans l'autre* l'utilisation des pronoms de première personne permet surtout de remplir les conditions d'appartenance à un genre, nous les neutraliserons de manière à ce que les sèmes /animé/ et /humain/ ne se propagent pas sur l'isotopie source par afférence contextuelle.

<sup>19</sup> 'terre' et 'circulation' sont indexés sur /végétal/ par afférence contextuelle.



sémème indexé sur une isotopie cible, le tout arbitrairement décidé par le joueur qui propose l'énigme. Mais à part l'isotopie source, aucun autre indice ne permet d'accéder à l'isotopie cible. De ce fait, à cet état du jeu, il existe une multitude de réécritures possibles sur un grand nombre d'isotopies cibles sans que les joueurs puissent disposer d'aucun critère de sélection<sup>20</sup>.

Une seconde difficulté tient au fait qu'il est impossible de savoir si certains sémèmes sont anisotopes ou non, c'est-à-dire des sémèmes dont la polysémie interne permet une double indexation sur l'isotopie source et cible simultanément (comme 'battu' dans l'exemple 1). Les joueurs sont donc obligés de faire une hypothèse supplémentaire selon laquelle certains sémèmes le sont peut-être, en particulier, les plus polysémiques, ce qui a l'inconvénient de multiplier encore le nombre de solutions possibles<sup>21</sup>.

Une dernière difficulté complique un peu plus la tâche. Dans le cas d'isotopies superposées, il n'est pas nécessaire que tous les sémèmes indexés sur l'isotopie source se réécrivent sur l'isotopie cible<sup>22</sup>.

Les éléments dont disposent les joueurs se résument alors comme suit : (i) une isotopie source lexicalisée et en grande partie inhérente, (ii) la présupposition d'existence d'une isotopie cible afférente, et (iii) une hypothèse selon laquelle certains sémèmes peuvent être anisotopes. Or, si l'on en croit Breton, à cette étape pourtant très lacunaire du jeu, les joueurs sont capables de trouver la réponse ('terrier') et donc, d'aboutir à une structure beaucoup plus spécifiée qui fait figure de lecture. Pour expliquer cette réussite remarquable, Breton ne dédaigne pas recourir à certaines prédispositions télépathiques dont les participants seraient les

p. 98

heureux détenteurs<sup>23</sup>. Les facultés paranormales des joueurs constituant toutefois une hypothèse difficilement réfutable, nous allons tenter, pour notre part, d'expliquer cette réussite dans le cadre d'une sémantique linguistique qui se prête plus facilement à la discussion.

### **Construction de la molécule sémique**

Pour cela, nous devons faire appel à la notion, centrale dans le cadre de la sémantique interprétative, de molécule sémique. Par exemple, au début de l'exemple 2, la spécification de la taille du pot de fleurs permet d'actualiser ainsi un trait spécifique (/taille moyenne/). Au même moment, l'utilisation de 'diamètre' dans le texte donne une autre indication sur la forme (/circulaire/) du pot de fleurs. Or, ce regroupement de traits spécifiques /taille moyenne/ (lexicalisé) et /circulaire/ (grâce à 'diamètre') n'est pas seulement valable pour le pot de fleurs : il s'applique aussi au sémème cible. Du fait que ce regroupement déborde le simple cadre de la lexie source pour s'étendre à la lexie cible, on est alors amené à parler d'une molécule sémique, et tout l'intérêt de cette molécule, c'est de postuler une première ébauche

---

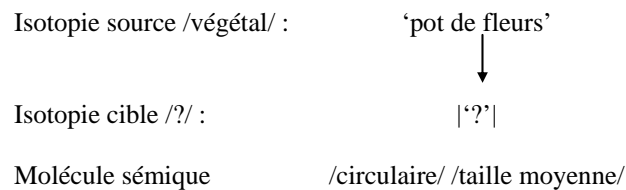
<sup>20</sup> Contrairement à l'exemple 4 où nous disposons normalement d'un interprétant externe au texte, à savoir les intentions présumées de l'auteur. De telles intentions demeurent opaques dans le cadre de l'*Un dans l'autre* et c'est justement cette opacité qui garantit et maintient l'intérêt du jeu.

<sup>21</sup> Pour nous qui connaissons la réponse, nous savons que c'est le cas de 'terre' (celle du pot de fleurs comme celle du terrier) et 'circulation' (de la sève dans la plante comme celle de l'animal habitant le terrier).

<sup>22</sup> Ce point est prévu dans le dispositif théorique : « [dans le cas des isotopies superposées] certains sémèmes relevant d'une isotopie peuvent n'être connectés à aucun sémème d'une autre isotopie » (Rastier 1987, p. 182). Néanmoins, la nature de l'*un dans l'autre* ne se prête pas du tout à ce cas de figure.

<sup>23</sup> On connaît l'intérêt de Breton pour l'occultisme, en particulier à partir du *second manifeste* (Rubio 2002, p. 237).

de connexion symbolique entre l'isotopie source et cible, que l'on représente dans le schéma suivant<sup>24</sup> :



**Figure 4 : molécule sémique induite dans « Je suis un POT DE FLEURS de diamètre moyen »**

L'objectif du jeu peut alors se reformuler de la façon suivante : les joueurs doivent transformer cette molécule sémique en sémème, c'est-à-dire trouver la lexicalisation (sur l'isotopie cible) qui tiendra lieu de lecture descriptive<sup>25</sup>. Or, à cette étape du parcours interprétatif, la molécule est trop peu spécifiée et un nombre considérable de sémèmes (susceptibles de désigner des objets circulaires de taille moyenne), comme par exemple ‘hublot’, ‘cocon’, ‘assiette’ ou ‘gouttière’, sont des candidats aussi pertinents que ‘terrier’. En outre, il faut souligner que *l'un dans l'autre* implique la virtualisation par défaut de tous les traits inhérents aux sémèmes sources (par exemple, /solide/ ou /contenant/ pour ‘pot de fleurs’). En effet, rien ne permet de penser que ces traits doivent participer à la connexion symbolique, puisque le sémème cible, en l'occurrence arbitrairement choisi par Bédouin, aura toutes les chances d'avoir des traits inhérents totalement différents. Nous ne pouvons donc pas nous permettre

p. 99

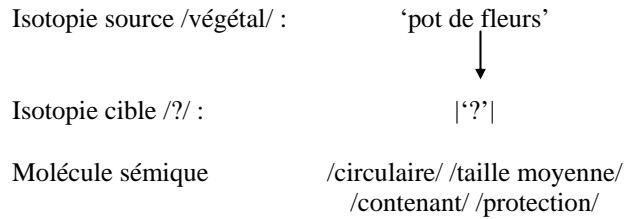
d'actualiser ces traits, ou plus précisément, nous devons attendre que la suite du texte nous y autorise<sup>26</sup>. C'est le cas avec le trait /contenant/ (inhérent à ‘pot’) qu'il était impossible d'actualiser jusqu'à ce que cela soit rendu possible par le verbe ‘abriter’ (qui actualise par la même occasion /protection/) et le complément du verbe ‘rejeter’, à savoir ‘au dehors’. Le contenu de la molécule s'enrichit alors de deux traits supplémentaires, enrichissement qui a pour conséquence de réduire l'ensemble des candidats à la lexicalisation : n'étant pas des contenants à part entière, ‘hublot’ et ‘collier’, par exemple, ne sont plus des réécritures satisfaisantes<sup>27</sup>.

<sup>24</sup> Comme nous l'avons dit, le seul interprétant qui légitime cette connexion est externe au texte : c'est l'ensemble des règles du jeu.

<sup>25</sup> (Rastier 1987, pp. 231-233). Le fait qu'il existe en théorie une seule réécriture adaptée permet de ne pas réduire les productions issues de *l'un dans l'autre* à de simples paraboles. Nous reviendrons toutefois sur ce point : formellement, il existe plusieurs réécritures possibles, mais qui doivent être ordonnées selon une mesure d'optimalité.

<sup>26</sup> D'où l'intérêt de parler d'une virtualisation des traits plutôt que d'une neutralisation : les traits virtualisés ne « disparaissent » pas, mais persistent à l'arrière-plan du texte.

<sup>27</sup> L'objectif du jeu revient en effet à trouver une interprétation intrinsèque du sémème source (c'est-à-dire une mise en évidence des sèmes inhérents ou afférents qui sont actualisés dans le texte), et non une interprétation extrinsèque (qui met en évidence des contenus qui ne sont pas nécessairement actualisés dans le texte source). (Rastier 1987, pp. 219- 222).



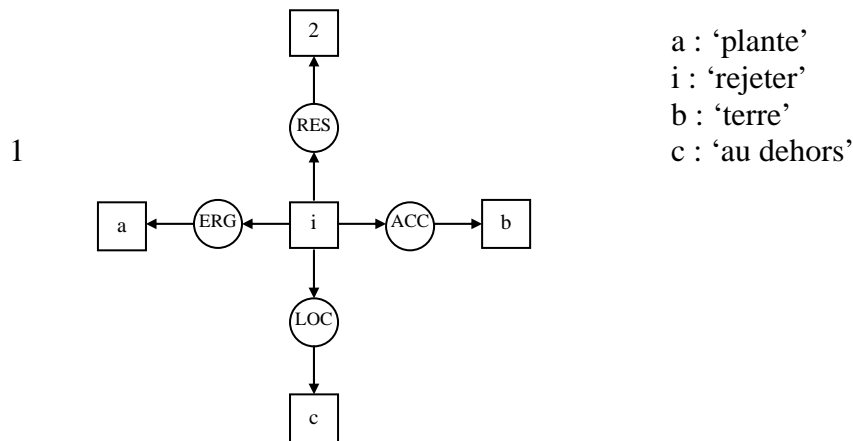
**Figure 5 : molécule sémique induite dans « Je suis un POT DE FLEURS de diamètre moyen. La plante que j'abrite a rejeté au-dehors... »**

### **Dialectique : les acteurs et leurs rôles**

Une métaphore *in absentia* produite au jeu de *l'un dans l'autre* ne peut se développer uniquement sur la composante thématique, en particulier si elle doit permettre l'accès à une lecture descriptive satisfaisante. La plupart du temps, il est nécessaire de construire des acteurs et des processus (sans sortir du cadre de l'isotopie source), et donc d'investir une autre composante du texte, la dialectique.

Rastier distingue au moins deux niveaux dialectiques : le niveau évènementiel et le niveau agonistique (Rastier 1989, chap. 5) C'est au niveau évènementiel que l'on définit des acteurs et surtout, que l'on associe à ces acteurs des sèmes casuels spécifiés par les rôles qu'ils occupent. D'une manière générale, la représentation de la structure dialectique d'un énoncé se fait par l'intermédiaire de ses graphes thématisés. Faute de place, nous nous contenterons de représenter la partie du texte qui nous intéresse directement<sup>28</sup> :

p. 100



**Figure 6 : partie du graphe thématisé induit par l'exemple 2**

Le niveau dialectique permet ainsi d'associer le trait casuel /ergatif/ à un nouvel acteur (la plante contenue dans le pot de fleurs), trait que l'on retrouve avec les verbes 'activer' et 'rejeter'. Du fait de la formulation choisie par Bédouin (« la plante que j'abrite... » et non « les plantes ou les fleurs que j'abrite... »), nous associons aussi à 'plante' le trait /singulier/. Comme nous l'avons souligné plus haut, il est en revanche impossible de décider si 'plante' doit se réécrire sur l'isotopie cible ou s'il est anisotope.

La 'terre', élément d'une certaine importance sur l'isotopie /végétal/, est ici perçue comme encombrante (la plante rejette la terre « pour pouvoir trouver ses aises »). Ici encore, le

<sup>28</sup> Pour plus de précisions, le lecteur peut se reporter à (Rastier 1989) et (Sowa 1984).

parcours interprétatif ne nous permet qu'un nombre limité d'opérations : virtualisation de /plein/ pour 'pot de fleurs' (et actualisation de /vide/), actualisation de /indésirable/ pour 'terre'. Comme précédemment, aucun élément ne nous permet de savoir si 'terre' doit se réécrire sur l'isotopie cible ou s'il est anisotope.

La dernière partie du texte de Bédouin (« activer la circulation de sa sève de l'intérieur à l'extérieur et vice versa ») ne diffère pas des autres : il est impossible de savoir si 'sève' est anisotope ou s'il doit se réécrire sur l'isotopie cible. A cela s'ajoute une difficulté supplémentaire puisque le texte installe une ambiguïté : on ne peut déterminer si la sève circule hors de la plante ou bien hors du pot de fleurs, ce qui n'est pas sans conséquence sur la recherche de la solution. Au final, ce dernier segment nous permet uniquement d'associer à 'sève' les traits /mobilité/ (avec 'circuler') et /itérativité/ (avec « de l'intérieur à l'extérieur et vice versa »). L'ensemble de ces opérations donne alors un parcours interprétatif que l'on représente dans la figure suivante :

p. 101

Isotopie source /végétal/ :	'pot de fleurs'	'plante'	'terre'	'sève'
	↓			
Isotopie cible /?/ :	'?'	'?'	'?'	'?'
Complexe sémique	/contenant/ /protection/ /circulaire/ /taille moyenne/ /vide/	/ergatif/ /singulier/	/indésirable/	/mouvement/ /itérativité/

Figure 7 : étape intermédiaire du parcours interprétatif induit dans l'énoncé 2

Dans le cadre de ce travail, nous adopterons la terminologie suivante : comme nous l'avons déjà dit, les regroupements de sèmes associés à chacun des acteurs sont appelés des molécules sémiques. Mais ces molécules font elles-mêmes partie d'un ensemble de niveau supérieur où des relations thématiques se nouent entre les différents acteurs et dont le graphe de la Figure 6 rend compte. C'est à ce niveau que les molécules sémiques héritent par exemple de leurs sèmes casuels. Pour simplifier la suite de notre propos, nous désignerons cette structure (molécules sémiques, traits casuels, rôles thématiques) par le terme de *complexe sémique*. La suite de ce travail sera alors de montrer qu'à chaque énigme de *l'un dans l'autre* est associé un complexe sémique relativement stable qui joue un rôle déterminant dans la découverte de la solution.

### **Etape finale du parcours : la réponse**

A la suite de l'analyse qui précède, nous disposons des informations suivantes : (i) nous avons un sémème source 'pot de fleurs' dont nous savons qu'il n'est pas anisotope, puisque l'objectif du jeu consiste justement à lui trouver un correspondant sur une isotopie cible ; (ii) chaque acteur de l'isotopie cible et son correspondant source se définissent par une molécule sémique commune (à laquelle s'adjoignent les traits casuels). En revanche, aucun élément du texte ne nous permet de décider s'il y a des acteurs anisotropes, et le cas échéant,

le(s)quel(s)<sup>29</sup>. Tout au plus pouvons-nous avancer l'hypothèse qu'ils ne peuvent être tous anisotropes en même temps<sup>30</sup>.

Dans cette configuration, l'objectif des joueurs consiste à trouver une lexicalisation compatible pour chacune de ces molécules. Or, c'est justement ce que permet de faire 'terrier' qui, du coup, « complète » la Figure 7 de la façon suivante :

p. 102

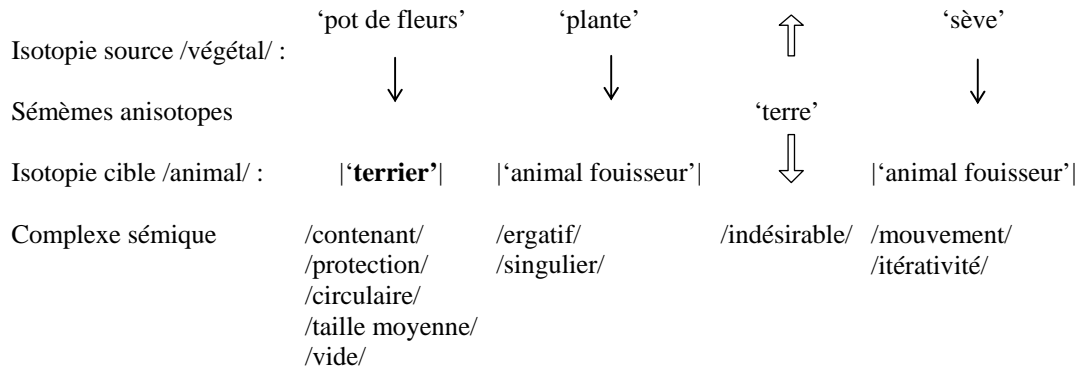


Figure 8 : étape finale du parcours induit par la réponse ‘terrier’

Cette structure présente plusieurs propriétés remarquables.

La première concerne la nature des traits spécifiques impliqués dans la connexion symbolique. Par exemple, la série /contenant, protection, circulaire, taille moyenne, vide/ qui s'applique au premier acteur ('pot de fleurs') ou encore /ergatif, singulier, mouvement, itérativité/ pour le second ('plante' et 'sève'), sont des traits inhérents aux acteurs de l'isotopie cible (respectivement |‘terrier’| et |‘animal fouisseur’|) ou renvoient à ce qu'on pourrait appeler des propriétés typiques<sup>31</sup>. Il y a donc une différence de statut selon que les traits spécifiques sont indexés sur l'isotopie source ou cible : s'ils sont très souvent afférents sur l'isotopie source (par ex. /ergatif/ associé à 'plante'), ils doivent au contraire renvoyer à des traits typiques et/ou inhérents pour chaque acteur de l'isotopie cible (par ex. /circulaire/ est typique pour l'ouverture du 'terrier', /ergatif/ est inhérent à l'animal habitant le terrier).

Le statut inhérent des traits spécifiques indexés sur l'isotopie cible est une contrainte qui pèse sur toutes les réponses données par les joueurs. Si elle n'était pas respectée, il suffirait en effet d'ajuster n'importe quel sémème au moyen d'un système explicite d'afférences contextuelles pour rétablir une correspondance satisfaisante entre le sémème source et cible. De ce point de vue, la réponse suivante – qui se présente sous les aspects d'une phrase pour permettre le jeu des afférences contextuelles – ferait alors aussi bien l'affaire que 'terrier', mais diminuerait considérablement l'intérêt du jeu :

5. Je suis un POT DE FLEURS de diamètre moyen. La plante que j'abrite a rejeté au-dehors toute ma terre pour pouvoir trouver ses aises et activer la circulation de sa sève de l'intérieur à l'extérieur et vice versa.

<sup>29</sup> Pour cette raison, nous supprimons la flèche de réécriture pour tous les autres sémèmes dans la Figure 7.

<sup>30</sup> Cela aurait pour effet de réduire la métaphore à un seul terme suivi d'une série de mots ambigus (ce qui ne correspond plus à une métaphore filée à proprement parler). Nous pensons toutefois que ce cas de figure, s'il est improbable (il faudrait réussir à maintenir l'ambiguïté sur plusieurs mots), n'est pas formellement impossible.

<sup>31</sup> Nous parlons de propriétés typiques, et non de représentant typique, cf. (Rastier 1991, chapitre VII).

Réponse : un TIROIR de forme ronde et de taille moyenne abritant une souris. Cette dernière en a rejeté tout le contenu pour plus de confort.

Le cas de 'sève' dans la Figure 8 confirme l'importance de cette contrainte. A première vue, en effet, |'sang'| paraît être une bonne réécriture de 'sève' sur l'isotopie /animal/ (en particulier si l'on prend en compte l'élément lexicalisé *circuler*

p. 103

et l'expression *circulation du sang*). Mais il est explicitement précisé que la circulation de la sève se fait de « l'intérieur vers l'extérieur et vice-versa. » Or, le genre de circulation sanguine que cela implique n'est typique d'aucun être vivant et risque de se traduire, sur l'isotopie cible, par des problèmes de santé considérables. La solution 'sève' → |'sang'|, à cause des incohérences qu'elle génère sur l'isotopie cible et de son caractère tout à fait atypique, ne peut donc être retenue. Reste toutefois à intégrer les traits /mouvement/ et /itérativité/ dans notre analyse. Clairement, il eut été plus naturel de les associer directement à la classe d'acteurs 'plante'/'animal fouisseur' (au lieu de les associer à 'sève'). J.-L Bédouin aurait alors élaboré sa description de la façon suivante :

6. Je suis un POT DE FLEURS de diamètre moyen. La plante que j'abrite a rejeté au-dehors toute ma terre pour pouvoir trouver ses aises et circuler de l'intérieur à l'extérieur et vice versa.

Manifestement, ce cas de figure risquait de peser sur l'intérêt du jeu en rendant la solution trop évidente. D'un point de vue formel, on considèrera donc que la sève est une partie constitutive de la plante, et l'on utilisera ce rapport méronymique pour (ré)associer les traits /mouvement/ et /itérativité/ à la plante elle-même, ce qui permet de rendre compte, sur l'isotopie cible, des allées et venues de l'animal.

## Propriétés sémantiques de *l'un dans l'autre*

Pour décrire correctement les propriétés sémantiques de *l'un dans l'autre*, il faut prendre en compte deux points de vue différents : le point de vue du joueur qui est chargé d'élaborer sa description et celui des joueurs censés trouver la solution à l'énigme. Ces deux points de vue ne se recouvrent pas et mettent en jeu des problématiques différentes. Le premier joueur « code » son message en tenant compte de deux mots (dans notre exemple, 'pot de fleurs' et 'terrier') et en élaborant des connexions symboliques au détriment d'autres connexions possibles<sup>32</sup>. Les autres joueurs, inversement, doivent « décoder » le texte en identifiant et en regroupant les traits spécifiques, puis en proposant une lexicalisation correcte pour de tels regroupements. Dans ce qui suit nous allons donc aborder successivement ces deux aspects du problème.

### **Le joueur qui fait l'énigme : une opération non déterministe**

Commençons par nous intéresser au point de vue du joueur chargé de se définir comme « un X » devant les autres. Il se trouve que Breton développe cet aspect du problème dans *Perspective cavalière*. Pour cela, il met en avant une conception de

p. 104

---

<sup>32</sup> Par exemple, si Bédouin décide de connecter la sève à l'animal habitant le terrier, c'est au détriment d'autres connexions possibles (la sève et le sang de ce même animal, par exemple).

l'image qu'il faut évoquer ici, car elle diffère considérablement de celle que l'on peut trouver dans le *Premier manifeste du surréalisme*. Dans le premier manifeste, en effet, l'image surréaliste la plus forte « est celle qui présente le degré d'arbitraire le plus élevé ; celle qu'on met le plus longtemps à traduire en langage pratique. » (Breton 1924, p. 50). A la même époque, l'écriture automatique constitue le meilleur moyen de garantir cet arbitraire. En empêchant tout contrôle rationnel, esthétique ou moral sur le résultat, l'écriture automatique produit des images dénuées de toutes justifications externes et permet d'éviter les associations fondées sur un ordre préexistant. Sur ce point, Breton se démarque de Reverdy pour qui l'image se fonde, certes, sur l'éloignement des réalités mises en relation, mais aussi sur une justesse que Breton, à cette époque, rejette entièrement. Une telle justesse implique en effet que le rapprochement se fait volontairement, que « l'esprit a saisi les rapports des deux réalités en présence », et que l'image est porteuse d'un sens auquel on peut accéder de façon consciente.

Cette conception de l'image entièrement fondée sur l'arbitraire est sérieusement remise en question à partir d'*Union libre* (1931) où la notion d'analogie, et donc indirectement, celle d'une certaine justesse, est remise au premier plan. Or, il est intéressant de constater que le jeu de *l'un dans l'autre* s'inscrit dans cette continuité, tout en faisant fond sur l'arbitraire du premier manifeste, ce qui n'est pas sans provoquer une contradiction à laquelle Breton, dans son texte, n'apporte pas de solution claire, comme nous allons le voir.

En présentant *l'un dans l'autre*, Breton revient dans un premier temps sur certaines métaphores filées qu'il utilise dans *Signe ascendant* (Breton 1949). L'une d'entre elle est d'Apollinaire et Breton la commente de la façon suivante :

#### 7. Ta langue, le poisson rouge dans le bocal de ta voix. (Apollinaire)

« Supposons qu'Apollinaire, au jeu de "l'un dans l'autre" se soit choisi comme *la langue* et qu'on lui ait imposé de se définir comme *un poisson* : que dira-t-il pour commencer, sinon qu'il est un poisson *rouge* ? Où un tel poisson se prête-t-il communément à notre observation ? Dans un bocal. Quel sera le correspondant de ce bocal pour la langue ? De toute évidence la voix, à laquelle la qualité "cristalline" est d'ailleurs prêtée par lieu commun. On voit assez que cette image d'Apollinaire, si frappante qu'elle puisse être, exclut tout caprice de sa part. »<sup>33</sup> (Breton 1970, p. 60)

En transposant la métaphore d'Apollinaire au jeu de *l'un dans l'autre*, le choix de la source et de la cible ('langue' et 'poisson') est donc conçu comme parfaitement arbitraire. Mais leur rapprochement, en revanche, semble obéir à des contraintes fortes. La conjonction de 'poisson' et de 'langue' étant admise, leur conciliation, par l'intermédiaire des traits /rouge/ et /cristalline/ ou des sémèmes 'bocal' et 'voix', relève moins, selon Breton, de choix successifs que d'une nécessité. Si, comme nous

#### p. 105

l'avons montré, *l'un dans l'autre* correspond au filage d'une métaphore (*in absentia*), alors ce filage relève, dans l'esprit de Breton, d'un processus déterministe. On trouve une confirmation de ce point de vue à différents endroits du texte, où le joueur de *l'un dans*

---

<sup>33</sup> Ce type de commentaire est reproduit dans les mêmes termes sur un autre exemple de Baudelaire où il s'agit cette fois de rapprocher la poitrine de la femme aimée et une armoire.

*l'autre* est régulièrement présenté par Breton comme n'ayant tout simplement pas le choix<sup>34</sup>. Sans que Breton ne l'assume de façon explicite, on renoue ici avec une tradition classique de la métaphore filée qui consiste à la faire dépendre d'un *système de prévisibilité* :

« Qu'un élément non manifesté d'une métaphore filée puisse être reconstitué à partir des autres, implique l'existence d'un système de prévisibilités. Ce système est construit tout entier sur le principe fort simple de *réitération des relations rhétoriques*. [...] Ce processus d'engendrement d'unités non manifestées par la répétition des relations rhétoriques est fondamental dans le fonctionnement de la métaphore filée : en effet, à partir du moment où ont été perçues les différentes relations à l'œuvre, on peut, par la répétition continue de celles-ci, en épuiser toutes les possibilités. [...] un tel processus d'*autorégénération* donne à la métaphore filée une *richesse analogique potentielle* des plus élevées. » (Dubois 1975, pp. 207-208)

Or, l'existence d'un système de prévisibilité qui privilégierait un certain filage plutôt qu'un autre se trouve en réalité largement contredit par les exemples de Breton lui-même. L'étude de la cinquantaine d'énigmes attestées dans *Perspective cavalière* montre au contraire qu'au jeu de *l'un dans l'autre*, l'élaboration des descriptions dépend surtout des caprices du joueur. Pour l'illustrer, mettons-nous à la place de ce dernier et imaginons que nous dussions rapprocher le sémème source 'sanglier' et le sémème cible 'barre de chocolat'. Pour décrire le SANGLIER, une solution, parmi beaucoup d'autres possibles, consisterait à focaliser sur sa valeur de gibier en activant le trait /comestible/, à en préciser la préparation culinaire, puis à connecter symboliquement le chasseur associé au gibier au consommateur de chocolat (typiquement, un enfant). Or, Breton, qui a été chargé d'établir un tel rapprochement, propose quant à lui la formule suivante :

8. Je suis un SANGLIER de très petite dimension qui vit dans un taillis d'aspect métallique très brillant, entouré de frondaisons plus ou moins automnales. Je suis d'autant moins redoutable que la dentition m'est extérieure : elle est faite de millions de dents prêtes à fondre sur moi.

Réponse : BARRE DE CHOCOLAT.

Dans ce cas précis, Breton choisit de faire intervenir l'emballage du chocolat et de le connecter aux taillis dans lesquels le sanglier est censément vivre. Breton décide en outre de connecter l'acteur 'sanglier' à la 'barre de chocolat', mais aussi, et c'est déjà plus troublant, à ceux qui mangent la barre de chocolat. Cela se traduit sur

p. 106

l'isotopie source par une dentition conçue comme extérieure au sanglier et d'une taille hors du commun puisque constituée « de millions de dents ». En outre, cette dentition a la particularité

---

<sup>34</sup> Ainsi, lorsqu'il commente la figure de Baudelaire (cf. note précédente) : « [au jeu de *l'un dans l'autre*] que fera-t-il [Baudelaire] (il doit combattre avant tout une idée pénible, dépréciative) ? Il se trouvera dans l'obligation de rejeter vers l'extérieur le linge de l'armoire en le magnifiant et d'insister au possible sur l'aspect fastueux du meuble. Que dira-t-il des panneaux de l'armoire (qui seuls peuvent lui offrir un secours) ? Ce que tout autre dirait à sa place : ils sont *bombés* et *clairs*. Encore faut-il que pour dessiner les seins à partir d'eux, il y ajoute les pointes (comme les boucliers) et donne à entendre qu'ils accrochent les éclairs du désir. » (Breton 1970, p. 61) Il est inutile de souligner le poids du déontique dans ce passage et le peu de liberté laissée à Baudelaire pour filer sa métaphore.



saisissante, toujours sur l'isotopie source, de se retourner contre son propriétaire<sup>35</sup>. Le choix des connexions symboliques se fait donc ici au détriment de l'intégrité de la figure du sanglier et sans préjuger de la qualité de cette description, il est clair qu'elle n'était pas la seule possible. Contrairement à ce qu'affirme Breton, le joueur chargé d'élaborer l'énigme dispose donc d'un degré de liberté important et si l'un des deux domaines lui est imposés, le choix des sémèmes mis en relation reste libre dans une large mesure. Chaque joueur peut ainsi faire preuve d'ingéniosité en opérant des connexions différentes.

### ***Les joueurs qui cherchent la solution : un calcul d'optimalité***

Passons maintenant au point de vue des joueurs chargés de trouver la solution de l'énigme. Afin de rendre les choses plus concrètes, mettons le lecteur à contribution en l'invitant à jouer une partie de *l'un dans l'autre*. Imaginons que le lecteur choisisse 'champ de tulipe' comme sémème source et qu'il m'impose de me décrire comme tel. Ayant fait mon propre choix, je lui soumetts en retour l'énigme suivante (qui se trouve dans *Perspective cavalière*), à laquelle je lui demande de bien vouloir essayer de trouver la solution avant de tourner la page :

9. Je suis un CHAMP DE TULIPES de dimension imposante. Je dois ma célébrité mondiale bien moins aux fleurs qui me composent, disposées en parterre, qu'aux insectes qui me fréquentent et dont certains sont forts bruyants. (Anne Seghers)

---

<sup>35</sup> Ajoutons que le choix du verbe *fondre* n'est sans doute pas gratuit dans ce contexte en tant qu'il entretient un certain rapport avec le chocolat.

La réponse est : OPERA. 'Fleurs' est en connexion symbolique avec 'spectateurs', et 'insectes' est en connexion symbolique avec 'chanteurs'. 'Parterre' est utilisé comme signifiant d'interface (anisotope), puisqu'il a un sens dans le domaine de l'horticulture et dans celui du théâtre. C'est sans doute cette polysémie de 'parterre' qui impose la connexion 'fleurs' – 'spectateurs' au détriment de la connexion 'fleurs' – 'chanteurs' qui eut pu se justifier aussi. Notons enfin que dans cette configuration, l'opéra est construit péjorativement (avec « bruyant »), ce qui n'est pas surprenant dans la mesure où l'opéra n'est pas une activité particulièrement valorisée dans le surréalisme.

p. 107

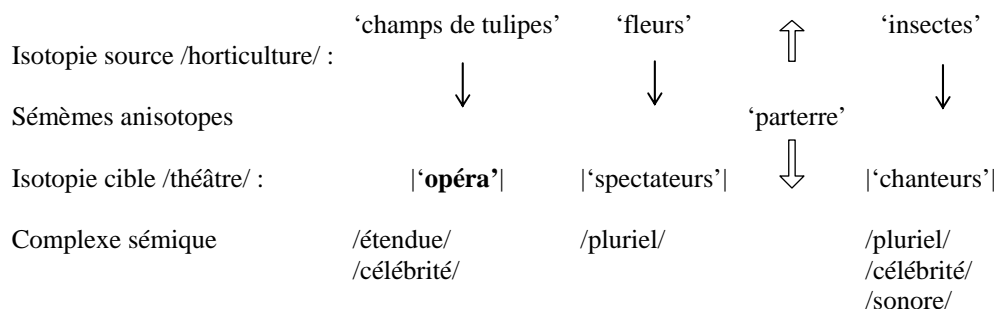


Figure 9 : parcours induit dans l'exemple 9 et la réponse 'opéra'

En cherchant la solution de cette énigme, il se peut que le lecteur ait mis en œuvre une stratégie fondée sur une sorte de reformulation qui pourrait ressembler à cela :

10. « je recherche un truc de grande taille, mondialement célèbre, associé à des bidules disposés en parterre, et aussi associé à des machins plutôt bruyants »

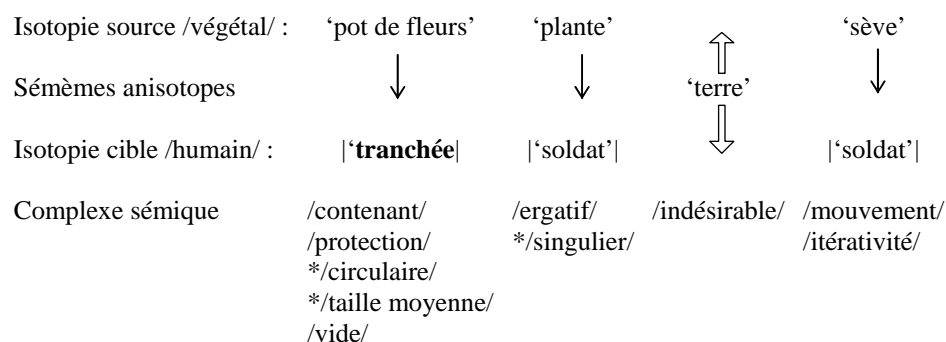
En d'autres termes, il a tenté d'extraire l'ensemble du *complexe sémique*<sup>36</sup> associé à l'énigme, c'est-à-dire, les sèmes spécifiques (qui ne sont liés à aucune classe déterminée<sup>37</sup>) regroupés sous différents acteurs (molécules sémiques), acteurs qu'à cette étape du raisonnement il s'est contenté, pour ne pas trop s'avancer, de lexicaliser par des pantonymes : *truc*, *bidule*, *machin*, et auxquels il a associé des rôles thématiques et des traits casuels. Une fois ce complexe sémique extrait, le lecteur a sans doute tenté d'instancier différentes possibilités : par exemple, AEROPORT, en connectant 'insectes' à 'avions', ou TERRAIN DE FOOT en connectant 'joueurs' et 'fleurs'. Or, dans ces différents cas, le lecteur a peut-être ressenti une sorte d'insatisfaction, un sentiment d'inadéquation qui l'a obligé à chercher une autre solution. En d'autres termes, le lecteur a commencé à ordonner ces différentes possibilités sur une échelle d'évaluation qu'il faut maintenant caractériser de façon précise. Pour cela, délaissions l'énigme du champ de tulipes pour revenir à celle du pot de fleurs.

Un certain nombre de réponses peuvent plus ou moins satisfaire aux exigences de la métaphore *in absentia* élaborée en 2, et comme nous allons le voir, il est possible d'établir une mesure précise de ce degré de réussite. Prenons un premier exemple en remplaçant 'terrier' par 'tranchée' (pris dans le contexte de la guerre). Le sémème 'tranchée' instancie notre schéma de façon tout à fait comparable à 'terrier' (cf. Figure 8) :

p. 108

<sup>36</sup> Cf. section « Dialectique : les acteurs et leurs rôles ».

<sup>37</sup> Cf. (Rastier 1989, p. 56).



**Figure 10 : parcours induit par la réponse 'tranchée'**

Les acteurs indexés sur l'isotopie cible ('tranchée' et 'soldats') satisfont à la plupart des traits spécifiques requis<sup>38</sup>. Mais à la différence de ce qui se passe pour 'terrier', 'tranchée' coïncide très mal avec le trait /circulaire/ : la représentation doxale qu'on se fait des tranchées est une ligne non pas circulaire mais sinueuse ou bien en zig-zag (pour éviter les tirs en enfilade). Cette incompatibilité se paye par une diminution du degré de réussite de la réponse 'tranchée' que nous notons dans la Figure 10 par un astérisque<sup>39</sup>. En outre, le trait /taille moyenne/ ne semble pas non plus adéquat : bien qu'ayant un sens vague qui peut dénoter des réalités très variées<sup>40</sup> on voit mal en quoi la taille moyenne serait informative dans le cas de tranchées qui peuvent faire plusieurs centaines de kilomètres de longueur. Pour finir, le fait que 'plante' soit au singulier peut aussi poser problème : la représentation doxale d'une tranchée sous-entend la présence de nombreux soldats. On s'explique alors assez mal la mention d'une seule plante quand il eut été si facile de passer au pluriel (« ... les plantes que j'abrite... »). Il est donc justifié de marquer ces deux traits d'un astérisque, même si l'idéal consisterait à pondérer ce calcul pour rendre compte du fait que certaines violations sont plus préjudiciables que d'autres. Dès lors, une mesure objective du degré d'optimalité d'une réponse particulière devient relativement simple à élaborer : moins une réponse génère d'astérisques, plus elle est optimale (et inversement).

Imaginons maintenant que les joueurs de *l'un dans l'autre* proposent 'bouche' comme réponse à l'énigme du pot de fleurs :

p. 109

<sup>38</sup> Les traits /contenant/, /protection/ sont inhérents à 'tranchée'. Le traits /ergatif/ est inhérent à 'soldats' et les traits /mobilité/ et /itérativité/ rendent compte de façon satisfaisante des allées et venues dans et hors de la tranchée (en particulier, le classique double mouvement d'attaques et de retraites caractéristique de la guerre de position).

<sup>39</sup> En hommage discret aux théories de l'optimalité.

<sup>40</sup> On sait que la « taille moyenne » peut considérablement varier selon qu'on parle d'un enfant ou d'un building, par exemple.

Isotopie source /végétal/ :	‘pot de fleurs’	‘plante’	‘terre’	‘sève’
	↓	↓	↓	↓
Isotopie cible /humain/ :	‘bouche’	‘langue’	‘aliment’	‘salive’
Complexe sémique	/contenant/ /protection/ /circulaire/ /taille moyenne/ /vide/	/ergatif/ /singulier/	*/indésirable/	*/mouvement/ */itérativité/ + /liquide/ /physiologique/

**Figure 11 : parcours induit par la réponse ‘bouche’**

Cette nouvelle solution peut sembler meilleure que la précédente car beaucoup de traits spécifiques respectent la condition d’inhérence ou de typicité, et l’actualisation de nouveaux traits, virtuels dans les exemples précédents, contribue à renforcer et à densifier les connexions symboliques. Cette configuration permet ainsi de réécrire le sémème ‘sève’ → |‘salive’| et d’actualiser les traits /liquide/ et /physiologique/, que ‘sève’ et ‘salive’ ont en commun. Autre différence notable, le sémème ‘terre’ n’est plus anisotope (comme c’était le cas avec la solution ‘terrier’). En faisant abstraction du sème /indésirable/, il trouve un correspondant acceptable dans |‘aliment’|<sup>41</sup>.

Mais cette solution ne rend pas compte de façon naturelle du trait /itérativité/ pour |‘salive’| (il n’y a pas de circulation de la salive ni de mouvement cyclique qui lui soit typiquement associé) et du trait /indésirable/ pour ‘aliment’. Pour leur rendre une légitimité, nous serions obligés de considérer, par exemple, que *langue* et *salive* sont à prendre comme synonymes de *parole* : la parole serait ainsi vue comme un échange (d’où /itérativité/) et comme il est bien connu qu’une bouche pleine peut rendre cette parole plus difficile, le trait /indésirable/ retrouverait une légitimité. Mais cela reviendrait à actualiser ces traits par afférence, ce qui a pour effet, comme nous l’avons déjà souligné, de diminuer d’autant l’optimalité de la réponse.

Mentionnons pour finir l’existence d’une dernière solution qui présentait, elle aussi, un degré d’optimalité acceptable par rapport à l’énigme du pot de fleurs. Plus délicate à formuler ici, puisqu’elle concerne l’activité sexuelle, elle avait l’avantage de régler le problème de ‘sève’ de manière élégante et de donner un rôle naturel aux traits /mouvement/ et /itérativité/. En revanche, cette réponse ne conditionnait, à notre connaissance, aucune réécriture évidente du sémème ‘terre’ (et de son trait associé /indésirable/), et ne permettait pas non plus de faire de /protection/, associé à ‘pot de fleurs’ sur l’isotopie source, une propriété typique de quoi que ce soit sur l’isotopie cible.

Du reste, Breton avait anticipé de pareilles dérives et avait pris des mesures énergiques pour les éviter en insistant sur le fait que certains mots « sont à éviter,

## p. 110

dans l’intérêt de la suite du jeu, en raison de certaines représentations dégradantes qu’ils entraînent... » (Breton 1970, p. 63).

<sup>41</sup> Une question peut se poser : le fait que ‘terre’ ne soit plus anisotope rend-il la réponse plus optimale ? Pour le dire autrement, le fait que la connexion se fasse par l’intermédiaire d’un signifiant d’interface ou via une relation symbolique change-t-il son degré d’optimalité ?

## Conclusion

Les énigmes de *l'un dans l'autre* sont des métaphores filées *in absentia*. Elles se construisent autour d'une connexion symbolique entre une isotopie source (lexicalisée) et une isotopie cible (réécrite). Deux points de vue distincts doivent alors être considérés : (i) celui qui formule l'énigme et (ii) les joueurs qui cherchent la solution. Nous avons montré que le premier dispose d'un grand degré de liberté dans la formulation de l'énigme et dans ce contexte, l'existence d'un système de prévisibilité semble difficilement soutenable. Quant aux joueurs chargés de trouver la réponse, les choses sont différentes : pour ces derniers, la difficulté revient à extraire le complexe sémique et surtout, à lui trouver une lexicalisation optimale sur une isotopie cible. Pour expliciter ce point, nous avons proposé une mesure d'optimalité qui permet de classer entre elles les réponses possibles.

Les énigmes proposées dans *Perspective Cavalière* n'ont pas toujours le caractère d'évidence des exemples traités dans ce qui précède. Certains d'entre elles se fondent en effet sur des afférences qu'on pourrait qualifier de « communautaro-normées », ce qui a pour effet de rendre le résultat (énigme et réponse) à peu près incompréhensible aux yeux d'un locuteur standard. Les deux exemples qui suivent en sont une illustration :

11. a. Je suis une GONDOLE plate très colorée emportant dans ses flancs un personnage qui semble dormir. Je vogue verticalement sur les eaux du jamais-vu.

b. Je suis une PAIRE DE JUMELLES qui joint à la puissance des jumelles de marine l'élégance et l'aspect luxueux des jumelles de spectacle, bien que je me sois employé sans succès au théâtre. C'est dans la solitude d'un cabinet de travail que j'ai rendu sensibles certains lointains de l'expression verbale. Ma mise au point ne s'opère pas automatiquement et il est vrai qu'elle peut être parfois tout à fait défectueuse.

Nous ne pensons pas trop nous avancer en affirmant que très peu de lecteurs réussiront à trouver la solution de ces deux énigmes. En effet, dans le premier cas (exemple 11a), il s'agit d'un tableau célèbre, LE CERVEAU DE L'ENFANT de Chirico<sup>42</sup>. Dans le second cas, 11b, si le complexe sémique est globalement explicite (/puissance/, /luxue/, /élégance/, /défectuosité/, etc.), la réponse ne semble optimale que pour les joueurs réunis autour de Breton, puisqu'il s'agit de FORNERET XAVIER, auteur romantique du 19<sup>ième</sup>, que Breton contribua à sortir de l'anonymat en le

### p. 111

nommant « surréaliste d'honneur » et en le citant dans son anthologie de l'humour noir. Dans ces deux cas, le caractère inhérent ou typique des traits invoqués n'est donc réellement appréciable qu'à l'intérieur du groupe restreint des surréalistes.

Cela étant dit, beaucoup d'autres exemples tirés de *Perspective cavalière* font appel à des traits inhérents ou à des afférences sociolectales, et posent ainsi beaucoup moins de problèmes :

12. Je suis un très petit FAUTEUIL des jardins et des bois dont les ressorts percent sous le cuir sous lequel je replie les pieds dès qu'on m'approche<sup>43</sup>.

---

<sup>42</sup> Une difficulté supplémentaire tient dans le fait que la gondole est en connexion symbolique, non pas avec le tableau proprement dit, mais avec le rideau qui se trouve dans la partie gauche du tableau.

<sup>43</sup> Réponse : HÉRISON.

Si l'on exclue de *Perspective cavalière* les cas les plus opaques (11a et 11b, par exemple), sa systématisme fait de *l'un dans l'autre* un véritable banc d'essai pour toute théorie de la métaphore. Sur ce point, les théories contemporaines – et nous pensons en particulier aux plus diffusées d'entre elles, à savoir les approches cognitives – doivent être interrogées. Nous proposons d'évoquer rapidement ce point en guise de conclusion.

L'intégration conceptuelle (Fauconnier & Turner 2002), que l'on considère comme étant à la pointe des discussions sur le sujet, et dont les ambitions portent sur la « créativité humaine », devrait en effet constituer un cadre particulièrement adapté au genre de phénomènes traité ici, et ce d'autant plus que cette approche s'appuie, elle aussi, sur un principe d'optimalité. A ce titre, une comparaison entre l'approche cognitive de Fauconnier et Turner et l'approche – de tradition structuraliste – que nous avons défendue ici pourrait se révéler fructueuse.

Pour commencer, il est intéressant de comparer la mesure d'optimalité élaborée dans le présent travail et les règles d'optimalité avancées dans le cadre de l'intégration conceptuelle. Dans ce dernier cadre, en effet, cinq règles d'optimalité, généralement présentées sous la forme de recommandations informelles, permettent de contraindre l'intégration (*blending*) des espaces d'entrée<sup>44</sup>. La mesure d'optimalité que nous avons discuté dans la section précédente présente un double avantage sur ces contraintes : elle est plus économique et, d'une certaine manière, calculable (contrairement aux règles d'optimalités de l'intégration conceptuelle).

*L'un dans l'autre* permet en outre de tester la validité des *relations vitales* dont le rôle est de relier les éléments issus des espaces d'entrée et qui correspondent, pour simplifier, à ce que l'on a appelé ici des faisceaux spécifiques. En effet, la liste de ces relations vitales n'est pas sans soulever certains problèmes : « le changement, l'identité, le temps, l'espace, la cause et l'effet, la partie et le tout, la représentation, le rôle, l'analogie, la propriété, la similarité, la catégorie, l'intentionnalité, le contrefactuel, la contradiction, la singularité, l'expérience primaire » (Turner 2000). Une telle liste soulève manifestement plus de difficultés qu'elle n'en résout et son niveau de généralité ne semble poser aucune limite aux relations possibles. A nouveau, la comparaison de cette liste avec la notion, beaucoup plus économique, de faisceau

p. 112

spécifique (illustrée dans les sections précédentes), et plus largement, de complexe sémique, se fait clairement au détriment de l'intégration conceptuelle.

Pour des raisons de place, il nous est impossible de développer plus avant la comparaison entre ces deux approches et leur analyse respective des énigmes de *l'un dans l'autre*<sup>45</sup>. Nous nous contenterons donc de terminer en soulignant que le point de vue cognitiviste ne semble pas toujours constituer le meilleur cadre d'analyse pour les phénomènes d'ordre métaphorique, et ce, malgré le quasi-monopole qui s'est développé ces dernières années.

## BIBLIOGRAPHIE

---

<sup>44</sup> Grossièrement, les (deux) espaces d'entrée correspondent aux (deux) isotopies génériques (dans l'énigme du pot de fleurs, */végétal/* vs. */animal/*). Mais contrairement à la simple isotopie (répétition d'un même sème), les espaces correspondent à de véritables domaines conceptuels (enrichis par le contexte). Pour une présentation plus détaillée de l'intégration conceptuelle appliquée à la métaphore, cf. (Gréa 2001, Gréa 2002) et pour une approche plus critique, (Gréa 2003, Gréa 2004).

<sup>45</sup> Ce point sera abordé en détail dans une autre publication.

- Ballabriga, M. (1995). *Sémiotique du surréalisme. André Breton ou la cohérence*. Presses Universitaires du Mirail. Toulouse.
- Breton, A. (1924). *Manifeste du surréalisme*. Edition du Sagittaire
- Breton, A. (1949). *Signe ascendant*. Gallimard. Paris.
- Breton, A. (1970). *Perspective cavalière*. Gallimard. Paris.
- Dubois, P. (1975). « La métaphore filée ». *Le français moderne* 43. pp. 202-213.
- Fauconnier, G. (1997). *Mappings in thought and language*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Fauconnier, G., et Turner, M. (2002). *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*. Basic Book. New York.
- Gréa, P. (2001), *La théorie de l'intégration conceptuelle appliquée à la métaphore et la métaphore filée*, Thèse de doctorat, Paris X Nanterre.
- Gréa, P. (2002), « Intégration conceptuelle et métaphore filée », *Langue Française* 134:109-123.
- Gréa, P. (2003), « Les limites de l'intégration conceptuelle », *Langages* 150:61-74.
- Gréa, P. (2004), « Logique de conformité et logique d'intégration », in *La métaphore : regards croisés*, D. Amiot éd., pp. 101-122. Arras.
- Gréa, P. (2008), « L'Un dans l'autre : un régime herméneutique particulier », In *Représentations du sens linguistique IV* (28-30 mai 2008). Colloque international. Helsinki.
- Greimas, A.-J. (1966). *Sémantique structurale*. Paris [réédition : Paris, PUF, 1986].
- Rastier, F. (1987). *Sémantique interprétative*. Presses Universitaires de France. Paris.
- Rastier, F. (1989). *Sens et textualité*. Hachette. Paris.
- Rastier, F. (1991). *Sémantiques et recherches cognitives*. Presses Universitaires de France. Paris.
- Rastier, F., Cavazza, M., et Abeillé, A. (1994). *Sémantique pour l'analyse : de la linguistique à l'informatique*. Masson. Paris.
- Rastier, F. (2001). *Arts et sciences du texte*. Paris.
- Rastier, F. (2003). « Formes sémantiques et textualité ». *Cahiers du Crisco*. 12, pp. 99-114.
- Riffaterre, M. (1969). « La métaphore filée dans la poésie surréaliste ». *Langue Française*. 3, pp. 46-60.
- Rubio, E. (2002). *Les philosophies d'André Breton*, Thèse de doctorat. Paris III.
- Sowa, J. (1984). *Conceptual Structures: Information Processing in Mind and Machine*. Addison-Wesley. Massachusetts.
- Turner, M. (2000). Leçons données au Collège de France. Accessible sur : <http://markturner.org/cdf.html>