

# EXPLOITATIONS LUDIQUES DE L'AMBIGUÏTE DANS LA BANDE DESSINEE D'ASTERIX

---

Mariana ŞOVEA

[mxsovea@yahoo.com](mailto:mxsovea@yahoo.com)

Université "Ştefan cel Mare" de Suceava (Roumanie)

**Abstract:** *Our work aims to analyse different types of ambiguity identified in the comic strips Asterix and their role as comic procedures. The main types identified are the phonetical and lexical ones, but we can also include the defigement as a comic method which can rise some understanding problems on the part of the message receiver.*

**Keywords:** *ambiguity, comics, comics procedures, lexical and phonetical ambiguity.*

## 1. L'ambiguïté – définition et typologie

Selon les dictionnaires de la langue française, l'ambiguïté se rapporte généralement à ce qui est susceptible de recevoir plusieurs interprétations. Ainsi, si en sémantique un signifiant renvoie habituellement à un seul signifié, l'ambiguïté apparaît au moment où le récepteur hésite entre deux possibles signifiés. En analyse du discours, l'ambiguïté surgit au moment où la même phrase est susceptible d'être interprétée de façon différente. En argumentation, l'ambiguïté peut se rapporter à une position ambivalente et à des énoncés qui ont une orientation argumentative indéterminée.

Si l'on passe en revue ces différentes acceptions et fonctions de l'ambiguïté, on comprend pourquoi ce phénomène a souvent un sens dépréciatif, une grande partie des recherches plus récentes étant centrée sur ses conséquences négatives dans la communication : voir, dans ce sens, les travaux sur le malentendu (Laforest, 2003) et sur les possibilités de pallier ou corriger ce problème par le contexte ou la reformulation.

Les spécialistes des différents domaines qui se sont penchés sur le phénomène de l'ambiguïté (Fuchs, 1996, 2009, Kerbrat-Orecchioni, 2005, etc.) s'accordent pour identifier deux perspectives d'analyse différentes, à savoir l'ambiguïté dans la langue (ambiguïté virtuelle) et en discours (ambiguïté effective) et remarquent que l'ambiguïté potentielle observée dans le système de la langue a rarement comme conséquence une ambiguïté effective en discours. Dans le deuxième cas, le co(n)texte a le rôle de désambiguïser le plus

souvent le segment linguistique potentiellement problématique, fait qui n'exclut pourtant la persistance d'un certain nombre d'ambiguïtés.

L'analyse de *l'ambiguïté dans la langue* s'applique à toute unité de rang inférieur ou égal à la phrase. On peut identifier ainsi plusieurs types d'ambiguïtés, en fonction de la source qui en est responsable :

- a. *L'ambiguïté phonétique*, qui a comme source l'homophonie d'un ou plusieurs termes :  
treize amis/très amis, tant/temps, cent/sans/sang, etc.
- b. *L'ambiguïté lexicale*, qui repose sur l'homonymie ou la polysémie de deux termes :  
C'est un vol très dangereux. (action de voler ou action de soustraire un bien ?)  
Je fais ça pour rien. (gratis ou en vain ?)  
Vous feriez mieux d'écouter ce conseil. (opinion ou assemblée ?)
- c. *L'ambiguïté morphologique*, où la principale difficulté est déterminée par le choix de la catégorie morphologique des termes « polycatégoriels » :  
pilote, écrit (noms ou verbes ?), ferme (adjectif, nom ou verbe ?), neuf (adjectif ou numéral ?)
- d. *L'ambiguïté syntaxique*, qui est due à la structure d'un syntagme ou d'une phrase, qui ne révèle pas son sens exact dans sa structure de surface :  
La critique de Saussure (de l'œuvre de Saussure ou faite par Saussure), il attend la nuit (il attend pendant la nuit, c'est la nuit qu'il attend)
- e. *L'ambiguïté pragmatique*, qui apparaît surtout au sujet des valeurs illocutoires et perlocutoires de certains énoncés :  
Je ne t'oublierai pas ! (promesse ou menace ?)  
Tu as un stylo ? (demande d'information ou demande de prêt ?)

Dans ces cas, « les différentes significations en jeu dans l'ambiguïté sont exclusives les unes des autres [...] Le système de la langue est conçu comme n'autorisant que l'univocité, ou bien l'univocité dédoublée, éclatée, qui constitue l'ambiguïté définie comme disjonction de sens exclusifs les uns des autres. » (Fuchs, 2009 : 11).

Si en langue toute phrase isolée peut être potentiellement ambiguë, cette ambiguïté est plutôt théorique ou « une ambiguïté d'école » (Rosier, 1988 : 4), car elle est souvent enlevée en discours par le contexte. Cette désambiguïtation peut être interne, lorsque le cotexte du mot permet de trancher en faveur d'une signification ou externe, lorsque ce processus se réalise à l'aide du contexte extralinguistique et la situation concrète de communication (cf. Kerbrat-Orecchioni, 2005 : 22). D'autres facteurs rhétorico-pragmatiques, comme les maximes conversationnelles de Grice ou la maxime de la pertinence de Sperber et Wilson (1989) peuvent contribuer également à la désambiguïtation par le choix de l'interprétation la plus pertinente. Tous ces facteurs de nature différente contribuent à une hiérarchisation des sens virtuels acceptables dans un contexte particulier, fait qui mène à la perception d'un seul sens par le récepteur, les autres variantes étant éliminées.

Il y a pourtant des cas où l'ambiguïté est effective : *le malentendu (l'ambiguïté involontaire)* et *l'ambiguïté volontaire*, la dernière constituant le sujet de notre analyse. L'ambiguïté involontaire apparaît lorsque l'émetteur et le récepteur attribuent des

significations différentes à la même phrase ou au même segment. Cette différence d'interprétation de la part du récepteur peut être due à l'homophonie, à un contexte qui favorise plusieurs interprétations ou qui n'est pas très bien connu par le récepteur, etc.

Dans le cas de l'ambiguïté volontaire, l'émetteur construit délibérément son énoncé de façon à ce qu'il comprenne deux interprétations possibles en même temps. L'utilisation délibérée du double sens peut être expliquée aussi bien par certaines pratiques humoristiques et ludiques (dans la publicité, les blagues, les histoires drôles) mais aussi par des pratiques manipulatoires (dans les discours politiques ou médiatiques, par exemple).

## 2. Exploitations ludiques de l'ambiguïté dans la bande dessinée Astérix

Dans notre travail, nous nous proposons d'analyser les exploitations ludiques de l'ambiguïté dans la bande dessinée Astérix, une série humoristique qui représente un endroit particulièrement favorable à l'utilisation du double sens, du calambours et d'autres procédés destinés à provoquer le rire du lecteur. L'humour est un phénomène culturel, le partage des valeurs communes et des normes sociales, morales, linguistiques étant absolument nécessaire pour la compréhension de la situation ou de l'énoncé humoristique. Déchiffrer des énoncés à double sens suppose une excellente maîtrise linguistique, mais aussi des connaissances socioculturelles sans lesquelles certaines répliques des personnages peuvent rester incompréhensibles.

Parmi les types d'ambiguïté utilisés dans la série, nous pouvons mentionner *les ambiguïtés phonétiques et lexicales* (mots homophones à sens différents, mots à sens propre et à sens figuré). Le propre de ces utilisations ludiques de l'ambiguïté reste la transgression volontaire du système de la langue dans le discours afin de faire entendre simultanément au lecteur deux sens différents. Les sujets jouent ainsi à construire des propos à double entente, des effets de double sens et d'ambivalence où sont indissociablement co-présents deux sens distincts et normalement exclusifs l'un de l'autre, voire même opposés et contradictoires.

C'est le cas de l'exemple suivant, extrait de l'album *Le Tour de Gaule d'Astérix* : les deux Gaulois sont en train d'acheter les fameuses bêtises de Cambrai lorsqu'ils sont interpellés par l'armée romaine avec l'énoncé « Gaulois, ce sont vos dernières bêtises ! » Le lecteur ne peut pas trancher entre les deux possibles sens du mot bêtise=bonbon et bêtise=sottise, les deux interprétations étant possibles, d'où le comique de la situation.



Dans d'autres cas, l'ambiguïté est déterminée par la co-présence du sens propre et du sens figuré des mots et des syntagmes utilisés par les personnages de la série : *roue/être roulé, mener en bateau, déchainé, frapper, avoir quelqu'un sur le dos, couvrir quelqu'un, laisser en rade, couper*, etc. Ainsi, après avoir acheté un char qui commence à s'écrouler et à perdre ses

roues, Obélix exclame : « Tu sais, Astérix, je crois que nous avons été roulés » et laisse le lecteur se demander si le vaillant Gaulois pas très intelligent se rend enfin compte qu'il a été dupé ou s'il fait allusion au petit accident du char.



L'exemple suivant est encore plus édificateur, car les deux sens de l'expression « avoir quelqu'un sur le dos » sont actualisés en égale mesure par le contexte de l'histoire. Ainsi, Obélix se trouve réellement sur le dos du cheval mais, en même temps, le lecteur qui voit l'expression de mécontentement de l'animal peut considérer aussi comme possible le sens figuré du syntagme, à savoir *être constamment surveillé, devoir s'occuper en permanence de quelqu'un*.



Les ambiguïtés phonétiques sont plus rares, mais ce type particulier de malentendu constitue également un procédé utilisé pour des effets humoristiques. C'est le cas de la ville *Divodurum* dont le nom fait penser Obélix au rhum, d'où la réponse « Non, je ne veux pas de rhum ! » La cause de l'ambiguïté dans ce cas est la perception erronée du signifiant, un phénomène assez fréquent à l'oral.



L'homophonie des termes à l'oral permet aux auteurs des jeux de mots comme dans l'exemple suivant, où le mot *brut(e)* renvoie, dans deux images consécutives, à deux référents différents : au *champagne*, dans la première case, et à *une personne violente* dans la seconde.



Dans les cas d'ambiguïté volontaire ou « cultivée » (cf. Kerbrat-Orecchioni, 2005) présentés ci-dessus, des sens différents sont réconciliés dans la communication, recevant le même degré d'acceptabilité : les mêmes procédés peuvent être rencontrés dans les blagues, certaines publicités et titres médiatiques ou dans des textes littéraires qui reposent sur l'exploitation du double sens. L'émetteur cherche ainsi une connivence avec le lecteur à des fins comiques, connivence qui peut être atteinte seulement si le récepteur saisit le double sens du mot ou du syntagme utilisé.

### 3. Un cas particulier de jeu de mots – le défigement et l'ambiguïté de réception

Dans la série *Astérix*, à part les types de jeux de mots lexicaux et phonétiques déjà évoqués, on remarque l'utilisation de nombreux syntagmes et des expressions figées modifiées mais dont la structure initiale reste encore présente dans le tissu discursif. Le procédé employé dans ces cas est celui du *défigement*, qui représente un sous-ensemble de l'allusion, figure rhétorique par laquelle « on fait comprendre une chose sans la dire directement » (Piégay-Gros, 1996 : 179) et qui joue sur la complicité entre émetteurs et récepteurs.

Le défigement est un procédé utilisé fréquemment dans la bande dessinée humoristique *Astérix* dans le but de provoquer le rire. Il a comme point de départ divers

figements antérieurs, qui font partie de la mémoire collective des sujets parlant : *des figements linguistiques* appartenant à ce que Boyer (2003) appelle « la strate patrimoniale de la langue » (des locutions et des expressions de la langue fréquemment utilisées par les locuteurs) ou *culturels* (plus éphémères, liés souvent à des phénomènes de mode comme des titres de livres, de film, etc.).

Parmi les défigements linguistiques utilisés, nous pouvons citer (Şovea, 2020 : 116) : « Avec des si, on mettrait Lutèce en amphore » (expression originale : « Avec des si, on mettrait Paris en bouteille »), « Tant qu'il y a des marmites, il y a des espoirs » (« Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir »), « Les Gaulois sont venus, ils ont vu et ils ont emporté Caligula Minus » (reprise de la citation de César *Veni, vidi, vici – Je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu*), etc. Parmi les défigements qui utilisent des expressions plus récentes ou marquées culturellement, nous avons identifié les structures suivantes : *La promenade des Bretons* (qui modifie le nom de la célèbre Promenade des Anglais), « Ralentissez ! Esclaves au travail ! » (construite d'après les panneaux de travaux « Ralentissez ! Ouvriers au travail. »), « Il était un petit galère » (expression construite à partir du titre de chanson populaire « Il était un petit navire »), « XXII ! les Romains !!! » (structure de base : « vingt-deux voilà les flics ! »), etc.

Les auteurs Goscinny et Uderzo utilisent une vaste gamme de références et allusions culturelles à des proverbes et des expressions typiquement françaises, mais aussi à des noms de chansons, de poèmes, de films, etc. Ces références sont souvent cachées dans le texte (ou dans les images) et le lecteur doit être familiarisé avec le contexte socioculturel français afin de déchiffrer et d'apprécier tous les jeux de mots du texte.

Ces observations concernant les compétences du lecteur de bande dessinée nous ramène à un autre type d'ambiguïté, à savoir *l'ambiguïté de réception*. Face à l'ambiguïté, le récepteur peut adopter différentes stratégies, en fonction de la présence ou de l'absence de l'émetteur. Nous avons déjà souligné le rôle essentiel du contexte linguistique, qui sert à lever la plupart des ambiguïtés appartenant au niveau de la langue. Dans le cas des ambiguïtés situées au niveau du discours et celles s'appuyant sur des références culturelles, les connaissances extralinguistiques s'avèrent indispensables. Ainsi que remarque Fuchs (2009 :11), l'interprétation du message linguistique par le récepteur est un « processus de construction dynamique et progressive de blocs signifiants vraisemblables, avec des éventuels allers-retours et reprises. [...] les « ambiguïtés virtuelles » ne sont que des points d'embarras transitoires, dont le récepteur triomphe au cours du processus interprétatif. »

### **Pour conclure**

L'utilisation des types d'ambiguïté évoqués dans notre travail prouve que la bande dessinée *Astérix* comprend des niveaux de lecture s'adressant à tous les âges et à tous les types de lecteurs : un premier niveau, qui peut être compris facilement par tous les publics, à savoir celui d'une histoire amusante, avec deux Gaulois qui luttent contre les envahisseurs romains et un deuxième niveau de lecture, où un seul un lecteur averti peut identifier et déchiffrer des plaisanteries, des jeux de mots et des allusions culturelles, en surmontant les éventuelles ambiguïtés discursives possibles.

Les décalages interprétatifs entre les locuteurs d'un message sont fréquents et ils s'agrandissent dans les cas où le récepteur du message n'appartient pas à la même culture que l'émetteur. Les d'ambiguïtés accidentelles, dues à l'homonymie ou à la polysémie de certains termes peuvent être résolues à l'aide d'informations supplémentaires venues du contexte, de la situation ou de l'émetteur (dans le cas où l'on a la possibilité de demander des renseignements). Les ambiguïtés voulues, qui reposent sur des figements de la langue

ou sur des renvois culturels sont plus difficiles à résoudre et exigent des connaissances socioculturelles plus complexes.

L'utilisation que la bande dessinée *Astérix* fait de l'ambiguïté en tant que procédé comique prouve que ce phénomène peut avoir un rôle positif, où il n'entrave plus la compréhension, mais stimule la recherche d'indices pertinents de lecture et constitue une motivation supplémentaire pour le lecteur, qui est fortement encouragé à découvrir des aspects appartenant au patrimoine culturel français.

## BIBLIOGRAPHIE

- BOYER, Henri, (2003), *De l'autre côté du discours, Recherches sur les représentations communautaires*, Paris, L'Harmattan.
- BOYER, Henri, (2007), (coord.), « Stéréotypage, stéréotypes : fonctionnements ordinaires et mises en scène », dans « Actes du Colloque International de Montpellier », tome 1, Paris, L'Harmattan.
- BONHOMME, Marc, (2002), « Figures du discours et ambiguïté », dans « Semen », no.15, disponible en ligne : <https://journals.openedition.org/semen/2400#toc>.
- CHARAUDEAU, Patrick et MAINGUENEAU, Dominique, (2002), *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris, Editions du Seuil.
- DUCROT, Oswald, (1972), *Dire et ne pas dire : principes de sémantiques linguistique*, Coll. Savoirs3, Paris, Hermann.
- FUCHS, Catherine, (1996), *Les ambiguïtés du français*, Collection L'Essentiel français, Paris, Ophrys.
- FUCHS, Catherine, (2003), « L'ambiguïté au cœur des langues », dans « Cahiers du SPEG », Pointe-à-Pitre, SPEG, pp. 46-53.
- FUCHS, Catherine, (2008), « L'incertitude interprétative dans l'activité de langage », dans « Actes de savoir 5 », Paris, PUF, pp. 41-57.
- FUCHS, Catherine, (2009), « L'ambiguïté : du fait de langue aux stratégies interlocutives », dans « Travaux neuchâtelois de linguistique », no.50, pp. 3-16, disponible en ligne : <https://hal.science/hal-00551367v1>.
- KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine, (2005), « L'ambiguïté : définition, typologie », dans *Les jeux et les ruses de l'ambiguïté volontaire dans les textes grecs et latins*, Lyon, Maison de l'Orient et de la Méditerranée Jean Pouilloux, pp. 13-36.
- LAFORST, Marty, (2003), *Le malentendu : dire, mésentendre, mésinterpréter*, Québec, Nota Bene.
- ROUVIERE, Nicolas, (2006), *Astérix ou les lumières de la civilisation*, Paris, PUF.
- ROUVIERE, Nicolas, (2008), *Astérix ou la parodie des identités*, Paris, Flammarion.
- ȘOVEA, Mariana, (2020), « Représentations stéréotypées et humour dans la bande dessinée française », dans « ANADISS », no.30, Presses de l'Université « Ștefan cel Mare », Suceava, pp. 112-118.

