



HAL
open science

Le discours comique dans la sitcom dans une perspective interactionniste

Xiaoying Tan

► **To cite this version:**

Xiaoying Tan. Le discours comique dans la sitcom dans une perspective interactionniste. Linguistique. Sorbonne Université, 2025. Français. ⟨NNT : 2025SORUL041⟩. ⟨tel-05166931⟩

HAL Id: tel-05166931

<https://theses.hal.science/tel-05166931v1>

Submitted on 17 Jul 2025

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.



HAL Authorization

Sorbonne Université

École doctorale « Concepts et Langages »

Le discours comique dans la *sitcom* dans une perspective interactionniste

Par TAN Xiaoying

Thèse de doctorat de linguistique

Dirigée par Mme Christiane MARQUE-PUCHEU

Présentée et soutenue publiquement le 1^{er} avril 2025

Devant un jury composé de :

Mme Christiane Marque-Pucheu, maître de conférences HDR émérite,
Sorbonne Université

M. Samir Bajrić, professeur, Université de Bourgogne

Mme Cécile Narjoux, professeure, Université Paris Cité

M. Serge Tchougounnikov, maître de conférences HDR, Université de
Bourgogne

Résumé

Cette thèse analyse le discours comique dans la sitcom à travers une perspective interactionniste inspirée de Kerbrat-Orecchioni, en révélant comment ses spécificités linguistiques et médiatiques créent le comique. Contrairement aux formes comiques traditionnelles, les sitcoms comme *Bref* développent une interaction à double niveau : entre les personnages à l'écran, mais aussi entre les créateurs et le public grâce aux techniques télévisuelles. L'étude met en lumière la manière dont le discours comique de la sitcom transgresse les règles conventionnelles de la conversation ordinaire et exploite les ressources multicanales pour produire des effets comiques innovants.

Abstract

This thesis examines the comic discourse in sitcoms through an interactionist perspective inspired by Kerbrat-Orecchioni, revealing how their linguistic and media-specific characteristics generate humor. Unlike traditional comedic forms, sitcoms like *Bref* develop a dual-level interaction: between on-screen characters, but also between creators and audiences through televisual techniques. The study illuminates how sitcoms' comic discourse transgresses conventional rules of ordinary conversation and utilizes multimodal resources to produce innovative comic effects.

Sommaire

Résumé	2
Abstract	2
Sommaire	3
INTRODUCTION	8
PARTIE THÉORIQUE	16
Chapitre 1 Le comique et le rire	17
1.1 Les mécanismes en jeu chez le sujet qui rit	17
1.1.1 Les approches physiologiques.....	18
1.1.2 Les approches psychanalytiques	19
1.1.3 Les approches sociologiques	21
1.1.4 Les approches psychologiques	23
1.2 Le comique et l'objet du rire : théories et pratiques	25
1.2.1 Les approches philosophiques	25
1.2.2 Les approches esthétiques	29
1.2.3 Les points de vue sur le comique et le rire en Chine.....	37
1.3 La catégorisation du comique dans les œuvres littéraires	45
1.3.1 La parodie.....	46
1.3.2 Le burlesque.....	48
1.3.3 Le grotesque	49
1.3.4 La satire	50
1.3.5 L'ironie.....	51
1.3.6 L'humour.....	52
1.4 Les théories du comique dans le théâtre moderne	61
1.4.1 Le comique surréaliste	62
1.4.2 Le comique de l'absurde.....	62
1.4.3 Le comique noir	63
Chapitre 2 L'évolution de la sitcom	64
2.1 Définition de la sitcom	64

2.1.1 Définition par caractéristiques.....	65
2.1.2 Définition par typologie de la fiction télévisuelle	70
2.2 L'évolution de la sitcom américaine	75
2.2.1 L'apparition de la sitcom.....	75
2.2.2 Les sitcoms américaines de la seconde moitié du 20e siècle.....	77
2.3 Le paysage de la sitcom en France.....	83
2.3.1 La production des fictions télévisuelles en France	83
2.3.2 Le développement de la sitcom française	86
Chapitre 3 Le cadre théorique : les interactions verbales.....	92
3.1 Le courant interactionniste : origine et objectifs.....	92
3.1.1 La vision de la communication.....	94
3.1.2 La vision de la compétence	96
3.2 Le courant interactionniste : la méthodologie correspondante	100
3.2.1 La forme orale.....	100
3.2.2 Les dialogues.....	104
3.2.3 Les données authentiques	107
3.3 La théorie des interactions verbales de Kerbrat-Orecchioni	111
3.3.1 Les fonctions du contexte.....	111
3.3.2 Les matériaux sémiotiques	120
3.3.3 Les règles conversationnelles	123
3.3.4 Le discours du théâtre et le discours de la sitcom	132
II. PARTIE ANALYTIQUE.....	140
Chapitre 4 Les composantes contextuelles de l'interaction comique de la sitcom.....	141
4.1 Le but et les activités.....	141
4.1.1 La répétition.....	141
4.1.2 Le hasard.....	145
4.1.3 Le malentendu.....	149
4.1.4 Le retournement.....	152

4.1.5 La contradiction.....	155
4.1.6 Le contraste	158
4.1.7 L'exagération.....	161
4.1.8 La comparaison.....	165
4.2 Les participants.....	171
4.2.1 Les apparences physiques	172
4.2.2 Le costume, le maquillage et le déguisement.....	176
4.2.3 Les caractères	178
4.2.4 Les stéréotypes	183
4.3 Le cadre spatio-temporel.....	191
4.3.1 Erreurs d'incohérence sur le lieu et le contenu.....	192
4.3.2 Incohérences portant sur le lieu et les niveaux de langue	193
4.2.3 Erreurs sur le moment d'intervention.....	194
4.2.4 Anachronismes.....	196
Conclusion	197
Chapitre 5 Les matériaux sémiotiques dans l'interaction comique de la sitcom.....	199
5.1 Les matériaux verbaux.....	200
5.1.1 Le comique basé sur les matériaux phonétiques	202
5.1.2 Le comique basé sur les matériaux morphologiques et lexicaux	204
5.1.3 Le comique basé sur les matériaux syntaxiques.....	211
5.1.4 Les « ratés » du discours oral.....	215
5.2 Les matériaux paraverbaux	219
5.2.1 L'intonation.....	222
5.2.2 L'accent et l'accentuation.....	228
5.2.3 Le silence.....	230
5.2.4 Le débit de parole	232
5.2.5 Les caractéristiques de la voix.....	235
5.3 Les matériaux non verbaux.....	237

5.3.1 La loi du mécanique.....	240
5.3.2 La loi de supériorité.....	243
5.3.3 Les signes non verbaux dans l'implicite.....	247
5.3.4 L'appauvrissement des signes non verbaux	250
5.3.5 La synchronisation entre les signes multicanaux.....	252
Chapitre 6 Les règles conversationnelles	255
6.1 Les ratés dans les tours de parole	256
6.1.1 Les règles d'alternance.....	257
6.1.2. Les règles d'enchaînement	262
6.2 Les structures communicatives spécifiques.....	267
6.2.1 La narration monologale	268
6.2.2 L'aparté.....	274
6.2.3 Les cas de plusieurs participants	276
6.3 Les relations interpersonnelles.....	282
6.3.1 La politesse	282
6.3.2 Les relations horizontales.....	290
6.3.3 Les relations verticales.....	294
Chapitre 7 Les moyens interactionnels au niveau extra-scénique de la sitcom	297
7.1 Les plans et le montage	298
7.1.1. Des plans indépendants.....	299
7.1.2 Les raccords des plans.....	306
7.2 Les ajouts dans la postproduction	316
7.2.1 Les sons	316
7.2.2 Les textes, les images et les effets spéciaux.....	327
7.3 Les innovations de la création comique dans Bref	333
7.3.1 La concrétisation de concepts abstraits.....	333
7.3.2 La visualisation des scènes imaginaires	339
7.3.3 La fusion intra-scénique et extra-scénique	342

Bibliographie	358
----------------------------	------------

INTRODUCTION

Pendant longtemps, le comique, et toutes les notions qui lui sont associées ont été un sujet énigmatique. Sa définition est difficile à cerner, mais sa popularité est confirmée par des études dans un large éventail de disciplines (la philosophie, la sociologie, la psychologie, la psychanalyse, la littérature, etc.). Si les théories sur le comique sont nombreuses, les pratiques sont encore plus variées, de la comédie traditionnelle au roman humoristique, en passant par le monologue comique¹ moderne de toutes sortes. Avec la naissance du cinéma grâce à l'invention d'Edison en 1891 et sa diffusion par les frères Lumière avec une projection fin 1895, le comique a sans doute trouvé sa nouvelle forme de présentation et a contribué à son tour à l'avancement de ce nouvel art. Une trentaine d'années plus tard, en 1931, une première émission de télévision primitive est réalisée sur une distance de km et la grande diffusion a commencé après la Deuxième guerre mondiale. Des histoires plus longues ont été présentées à un public plus large, et c'est là qu'intervient la série télévisée. Sur ce nouveau terrain, la série comique, ou *sitcom*, voit le jour pour la toute première fois en 1951 aux Etats-Unis avec *I love Lucy*. La France a dû attendre les années 60 pour connaître sa première *sitcom*, *Vive la vie*, mais ce genre de série ne semble pas avoir eu le même succès en Hexagone qu'outre-Atlantique, où on a assisté à un afflux de séries comiques très appréciées après *I love Lucy*, alors que les *sitcoms* françaises semblent avoir été tièdes en termes de nombre et de popularité. L'une des raisons qui pourrait expliquer ce phénomène est qu'en France, on est trop attaché à l'art du cinéma pour prêter attention à la fiction télévisuelle, qui est souvent considérée moins comme un art que comme un produit de consommation divertissant. Nous développerons ce point dans la section 2.3, portant sur le paysage de la série télévisée en France.

En fait, il ne manque jamais de présentations passionnantes du comique dans

¹ Aussi appelé *stand-up*, c'est un genre comique où un seul humoriste intervient, racontant des histoires et communiquant directement avec le public.

cette nouvelle forme de média de masse, et elle continue à faire des tentatives innovantes tant dans le contenu que dans la forme.

Cela étant, dans cette thèse, nous cherchons à traiter le discours comique spécifique dans la *sitcom*, en expliquant, par rapport aux autres pratiques comiques, comment elle fait rire son public à travers ses éléments discursifs et son dispositif télévisuel. Pour mener cette recherche, nous adoptons les études du courant interactionniste en tant que cadre théorique, étant donné en particulier que le fonctionnement de l'oral, la forme dialogale, et les conversations sélectionnées des matériaux authentiques sont les principales normes descriptives de ce courant linguistique, et que ces axes de recherche préconisés correspondent parfaitement aux caractéristiques du discours comique dans la *sitcom*.

Nous nous inspirons essentiellement des travaux de Kerbrat-Orecchioni, qui se livre à une recherche synthétique sur cette approche linguistique en élucidant notamment la méthodologie pour la description des échanges verbaux. Selon elle, tout type d'interaction est loin d'être anarchique, mais toujours « ritualisé », par conséquent, l'objectif de l'analyse des interactions est de « déchiffrer la partition invisible² », selon l'expression de Kerbrat-Orecchioni, qui guide le comportement de ceux qui se trouvent engagés dans un processus communicatif, et de dégager toutes les règles qui fondent le déroulement des divers types d'interaction verbale. En situant notre thèse dans le cadre de la théorie interactionniste, nous nous intéressons donc au fonctionnement de l'interaction dans la *sitcom*, dont la particularité réside dans sa nature télévisuelle et l'effet comique qu'elle produit, et nous essayons de découvrir les règles spécifiques qui conduisent la réalisation du comique dans ce genre de série télévisée.

Nous envisageons cette problématique en nous référant d'abord aux trois composantes de base de l'interaction proposées par Kerbrat-Orecchioni en 1990 :

² C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome 1, Armand Colin, 1990, p. 157.

les ingrédients du contexte, les matériaux sémiotiques et les règles conversationnelles. Ce faisant, il serait légitime de se demander en l'occurrence : comment le contexte influence les effets comiques de la *sitcom*, comment les multiples matériaux sémiotiques contribuent à la création du comique dans la *sitcom*, et comment les règles conversationnelles sont différentes dans le discours de la *sitcom* pour garantir le rire. Il est important de noter que ces trois aspects d'analyse ci-dessus sont basés sur une perspective extérieure des scènes hilarantes, c'est-à-dire que le public (et l'analyste) est dans ce cas un tiers qui observe des situations comiques mises en scène. Cependant, si nous regardons de près l'interaction comique dans la *sitcom*, nous remarquerons aisément sa complexité au niveau de l'émetteur et du récepteur. Il nous semble nécessaire d'approfondir un peu ce point pour clarifier davantage notre objet de recherche.

Nous évoquons ici le schéma que Kerbrat-Orecchioni présente pour décrire le discours théâtral :

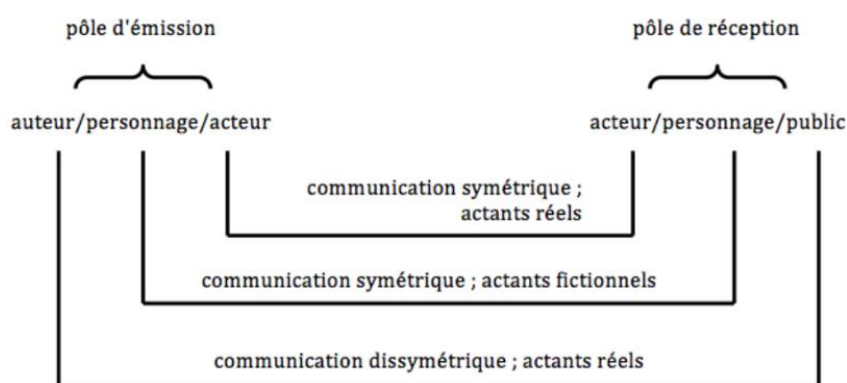


Schéma 1: Les différentes couches d'émetteurs et de récepteurs dans le discours théâtral.

Source : C. Kerbrat-Orecchioni, « Pour une approche pragmatique du dialogue théâtral » in *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, n°41, 1984, p. 47.

Nous pouvons remarquer qu'il existe, dans la *sitcom* comme dans le théâtre, différentes couches d'émetteur/récepteur : au niveau de l'intrigue, ce sont les personnages, incarnés par les acteurs, qui interviennent dans une conversation. Corrélativement, les spectateurs ne sont qu'un observateur de ce qui se passe sur

la scène, soit un type de récepteur que Goffman appelle « *bystander*³ » pour désigner les personnes présentes qui ne sont pas vraiment un membre ratifié de l'interaction en question.

Cependant, si nous ne situons l'analyse de l'interaction que sous l'angle personnage/personnage, un problème se posera tout de suite : dans la *sitcom*, lorsque le premier personnage dit quelque chose d'extravagant qui fait rire les spectateurs, le deuxième personnage en face, à savoir l'interlocuteur du premier, n'a généralement pas la même réaction que les spectateurs : soit il fait semblant de ne rien remarquer de risible, soit il collabore avec le premier pour pousser le dialogue encore dans l'absurdité. En tout cas, les personnages eux-mêmes ne rient presque jamais, car leur rire risque d'atténuer celui des spectateurs, même de faire chuter toute la scène comique. Donc, ces échanges ne sont guère une interaction « comique » strictement pour les personnages eux-mêmes.

En fait, si l'on prend en compte le but de « faire rire le public », il s'agit du problème du « trope communicationnel » dans la *sitcom* comme dans le théâtre. Comme l'explique Kerbrat-Orecchioni, « en apparence, on a affaire à des personnages pour lesquels le public n'existe tout simplement pas, mais en fait, c'est bien à ce public que le discours se destine, en dernière et principale instance⁴ ». Il est aisé de remarquer que le comique nécessite souvent un tiers, c'est-à-dire que les interactions entre les personnages ne deviennent comiques que lorsqu'on les observe de l'extérieur. Sauvy a bien évoqué la fonction d'une troisième personne dans la pratique du comique : « nous sommes là, vous et moi, avec d'autres peut-être, mais sans lui, ni elle, bien sûr, ou encore, bien entre nous auteur et lecteur...Le sentiment de supériorité vis-à-vis d'un tiers peut nous mettre en gaîté⁵ ». Dans la *sitcom*, tous les échanges entre les personnages sont

³ E. Goffman, *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*, New York: The Free Press, 1966, p. 91: "The term *bystander* will be used to refer any individual present who is not a ratified member of the particular encounter in question, whether or not he is currently a member of somethet encounter."

⁴ C. Kerbrat-Orecchioni, « Dialogue théâtral vs conversations ordinaires » in *Cahiers de praxématique*, 1996, p. 2.

⁵ A. Sauvy, *Aux sources de l'humour*, Éditions Odile Jacob, 1988, p. 113.

finalement destinés aux téléspectateurs, qui sont le public cible de la série télévisée, et qui sont donc le vrai récepteur de cette interaction particulière.

De même, les personnages ne sont pas non plus l'émetteur exact de l'interaction comique dans la *sitcom*. Ainsi que Kerbrat-Orecchioni explique le rôle des personnages dans le théâtre : « les personnages semblent être l'unique source du discours qu'ils profèrent, alors que celui-ci leur est entièrement soufflé par l'auteur, sorte d'émetteur ventriloque existant en amont ⁶», les personnages dans la série télévisée servent également à transmettre les idées comiques de l'auteur à l'audience, à travers les propos, les gestes, et toutes les interactions entre les personnages eux-mêmes. Toutefois, le vrai et l'unique émetteur de la *sitcom* reste toujours l'auteur, ou plus précisément, le groupe de créateurs derrière les scènes, étant donné que la série télévisée dépend d'une coopération étroite entre les différentes équipes de production de la série

Jusqu'ici, les conditions d'émission et de réception de la *sitcom* ressemblent encore beaucoup à celles du théâtre. Mais il est à noter que le cas de la *sitcom* est plus compliqué en fonction de sa forme de transmission. Dans le théâtre, le dramaturge n'a presque aucune chance de s'adresser directement aux spectateurs assis dans la salle, par conséquent, il dépend toujours des acteurs comme intermédiaire pour transmettre ses idées. Ce qui différencie la *sitcom* du théâtre au niveau de la participation de l'audience, c'est que les téléspectateurs ne sont plus sur place, mais qu'ils regardent à travers un écran. De ce fait, l'auteur de la série télévisée peut profiter de ce « quatrième mur⁷ », qui est substantiel en l'occurrence, c'est-à-dire, l'écran du téléviseur, pour communiquer directement avec les spectateurs, à travers l'ajout de l'écrit, de l'image, de l'aparté, des effets sonores, etc. Par conséquent, en plus de faire présenter une histoire vraisemblable par les acteurs, les créateurs de la *sitcom* peuvent exprimer leurs idées de façon

⁶ *ibid*, p.2

⁷ Au théâtre, il s'agit d'un mur imaginaire et transparent qui sépare le public de la scène et qui sert à créer une illusion de vraisemblance.

plus directe et plus subjective. Par ailleurs, n'oublions pas que le tournage et le montage sont également propres à la *sitcom* par rapport à la comédie théâtrale. L'effet comique de la *sitcom* bénéficie largement du dispositif de production et de postproduction, qui permet en même temps une interaction extra-scénique entre les créateurs et les téléspectateurs. Dans ces cas, il ne s'agit plus de trope communicationnel, car les téléspectateurs sont en ce moment le seul destinataire en direct de l'interaction comique.

Pour résumer brièvement, dans la *sitcom*, les créateurs et les spectateurs sont l'émetteur et le récepteur tantôt directs, tantôt sous-jacents. Notre recherche portera sur la manière dont les *sitcoms* parviennent à produire des effets comiques dans ces deux situations différentes.

Afin de mener à bien l'objectif de la recherche, nous avons divisé la thèse en deux parties majeures. La première partie est consacrée aux théories : dans le chapitre 1, nous essayerons de cerner le concept de comique, à travers l'examen d'un énorme nombre d'études pluridisciplinaires sur cette notion difficile à appréhender, ce qui nous permet de délimiter proprement l'objet de notre étude; dans le chapitre 2, nous mettrons en lumière ce qui caractérise la *sitcom* en tant que forme indépendante de fiction télévisée; et dans le chapitre 3, nous ferons le point sur les travaux synthétiques de Kerbrat-Orecchioni sur l'interactionnisme, puis nous justifierons pourquoi nous l'adoptons comme cadre théorique pour effectuer notre recherche.

La deuxième partie sera consacrée à l'analyse du discours comique dans la *sitcom*. Nous avons choisi *Bref* comme corpus de la thèse. Il s'agit d'une *sitcom* de 80 épisodes qui a été diffusée de 2011 à 2012 sur Canal+ pour la première fois. Elle se caractérise notamment par sa durée ultra-courte, chaque épisode ne durant qu'environ deux minutes. Nous avons remarqué que ce nouveau format de *sitcom*, qu'on appelle « *shortcom* », avait sa propre façon de provoquer le rire, et c'est l'une des raisons pour lesquelles elle se prête à notre recherche. La série *Bref* raconte la

vie quotidienne d'un chômeur d'une trentaine d'années, abordant des sujets tels que la recherche d'un emploi, la relation affective et amicale, etc. L'auteur s'attache à créer des rires inédits dans les scènes les plus courantes. Par conséquent, le discours est proche de celui de la vie ordinaire, et conforme ainsi au principe de l'authenticité que souligne la théorie interactionniste sur la sélection des matériaux.

Par ailleurs, nous voulons faire remarquer succinctement le rôle de l'analyste du discours dans la *sitcom* et la situation à laquelle il est confronté. En ce qui concerne le discours d'une interaction ordinaire, l'analyste, en tant qu'observateur extérieur, se trouve souvent dans une situation défavorable, car ils ne peuvent pas recevoir autant d'informations pertinentes que les interlocuteurs réels. Ce handicap est plus évident et plus épineux lorsque l'interaction implique inévitablement des signes extralinguistiques, surtout en l'absence de vidéos. Quant à la *sitcom*, l'accès dans l'interaction est au contraire favorable pour l'analyste, car il est lui-même l'un des spectateurs de la série lorsqu'il regarde et examine une scène quelconque. Il est ainsi capable de capter facilement les messages exhaustifs qui lui sont précisément destinés. De plus, il est vrai que la *sitcom* comporte d'énormes ingrédients paraverbaux et non verbaux, et qu'ils sont hautement significatifs pour faire rire dans la plupart du cas, mais, grâce à sa forme audio-visuelle, toutes les informations non verbales sont clairement présentées, même avec des rappels discrets à un moment donné pour que les téléspectateurs ne les manquent pas. L'analyste peut émettre les vidéos autant de fois que nécessaire pour ne pas rater le moindre détail. Cela étant, le statut de l'analyste rend cette recherche plus faisable.

Grâce à ces conditions favorables, nous avons sélectionné près de 200 scènes de rire dans *Bref* et essayé d'analyser les règles potentielles par lesquelles de telles interactions comiques peuvent être réalisées à travers un petit écran. Concernant la structuration de la deuxième partie, les chapitres 4, 5 et 6 seront destinés au niveau intra-scénique, c'est-à-dire que, nous essayerons d'expliquer comment

l'auteur, en tant qu'émetteur indirect, crée le comique, et comment les spectateurs, en tant que témoins, reconnaissent et éprouvent ce comique à travers les interactions entre les personnages, en utilisant les outils descriptifs proposés par Kerbrat-Orecchioni. Dans le chapitre 7, nous chercherons à montrer les représentations des interactions comiques au niveau extra-scénique de la *sitcom* grâce à son dispositif sériel et télévisuel, en nous référant à des auteurs qui se sont consacrés à l'étude du comique cinématographique, parmi lesquels nous citerons : Simone (1979), qui mène une recherche sur l'étude sémiotique du film comique; Puaux (1997), qui fait évoquer des précurseurs français avec leurs chef-d'œuvre comiques; Accursi (1994), qui élucide des définitions importantes dans le domaine cinématographique dans son *Dictionnaire du cinéma mondial*; Voytilla et Petri (2005), auteurs américains, qui décodent la structure du comique dans la rédaction de la comédie filmique; enfin Yang (1997), auteur chinois, qui détaille différents types de présentation du comique télévisuel avec des exemples qui ne se limitent pas à la Chine. Inspirée par ces nombreux travaux, principalement sur le cinéma comique, nous tenterons d'approfondir l'analyse des formes audiovisuelles spécifiques et innovantes dans la *sitcom*, qui enrichissent la présentation du comique, d'un côté, et qui renouvellent les moyens de l'interaction entre auteur et spectateur dans la pratique comique, de l'autre. C'est ce qui rend cette étude nouvelle et différente de celles qui portent sur d'autres formes de pratiques comiques cinématographiques.

PARTIE THÉORIQUE

Chapitre 1 Le comique et le rire

Le comique est souvent considéré comme une notion difficile à définir car il peut varier considérablement en fonction du chercheur et de la perspective disciplinaire de l'étude. Ce qui complique encore plus l'étude dans ce cas, c'est que les concepts qui lui sont associés sont nombreux et qu'ils se chevauchent entre eux : l'humour, l'ironie, la drôlerie, le mot d'esprit... même le rire, la conséquence la plus évidente de l'effet comique. Par conséquent, la recherche sur le comique relève souvent de la taxinomie. L'objectif de ce chapitre consiste à cerner la définition du comique qui convient à notre étude. Pour ce faire, nous donnerons un bref aperçu de ce concept dans diverses disciplines pour expliquer sous différents angles les causes et les mécanismes du comique tant dans la vie réelle que dans une œuvre fictive, comme la *sitcom*.

1.1 Les mécanismes en jeu chez le sujet qui rit

Rabelais décrit ainsi dans le prologue de *Gargantua* : « le rire est le propre de l'homme. » Contrairement à d'autres activités mentales humaines, la production du comique s'accompagne généralement d'une réponse physiologique clairement visible, à savoir le rire. En fait, c'est à ce phénomène corporel que la définition du terme « comique » est restreinte le plus souvent dans les dictionnaires, par exemple, « qui fait rire » dans le *Larousse*, « plaisant, qui fait rire » dans le *Littré*, « le principe du rire, ce qui fait rire » dans le *Grand Robert*, etc. Cela explique peut-être pourquoi tant d'études sur le comique ont été conçues dans le cadre d'études sur le rire lui-même, et c'est pour cette raison que nous examinerons dans cette section la notion de comique en élargissant nos horizons à toutes les études théoriques sur le rire humain, qui caractérise énormément la pratique du comique. Par ailleurs, il convient de noter que dans le phénomène du rire, il existe toujours un sujet et un objet, c'est-à-dire la personne qui rit et l'objet dont on se moque.

Dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur l'étude du sujet du rire, dit le « rieur », en évoquant des théories classiques sur les mécanismes physiologiques, psychologiques et sociologiques du comique et du rire.

1.1.1 Les approches physiologiques

Pour que le rire se produise, il faudrait avant tout certains mécanismes internes, qui font l'objet d'études physiologiques, psychologiques et psychanalytiques. L'étude du rire et des concepts qui y sont liés remonte à l'Antiquité. Nous évoquons le fameux terme « humour », souvent utilisé au sens large en tant que synonyme de comique et, proposé premièrement par Hippocrate, un médecin de la Grèce antique, pour désigner la proportion des quatre types de liquide dans le corps humain. Ainsi, « le manque d'humour » équivaut pour Hippocrate à un déséquilibre qui donne lieu à un tempérament maladif ou singulier.

Au 17^e siècle, Descartes (1649) essaie de donner une explication scientifique moderne sur le processus physiologique du rire. Selon lui, le sang venant de la cavité droite du cœur gonfle soudainement les poumons à plusieurs reprises, ce qui entraîne une voie inarticulée et éclatante; puis, en sortant l'air, les poumons poussent un mouvement des muscles du diaphragme, de la poitrine et du visage qui a pour effet, finalement, le rire. Les études de Descartes sur le rire comportent également une partie psychologique. Il estime que la surprise de l'admiration est la cause principale qui stimule ce phénomène : le rire.

Darwin (1872) aborde le sujet du rire du point de vue évolutionniste, en faisant observer que le rire est l'une des représentations de la joie des êtres humains, tout comme la danse ou l'applaudissement. Il traite en profondeur le changement physiologique du rire chez l'enfant et l'animal pour tirer la conclusion que le rire est dû à une respiration profonde qui provoque des convulsions courtes et continues à la poitrine.

À partir du 20^e siècle, les études sur le rire dans les domaines physiologique, pathologique et thérapeutique deviennent plus nombreuses et variées. Ici nous

évoquons certains chercheurs pour rendre hommage à leurs travaux qui contribuent à la découverte de ce phénomène humain : Black (1982), Askenasy (1987), Fry et Savin (1988), Smadja (1990), Fridlund (1994), etc.

Nous pouvons constater que les études physiologiques importantes sur le rire mentionnées ci-dessus consistent à présenter le mécanisme du rire dans le corps, sans tenir compte de différents types de rire. Autrement dit, toutes les formes de rire disposent du même processus d'apparition au niveau physiologique. Cependant, nous savons tous que le rire n'est pas toujours provoqué de la même façon, et que les déclencheurs sont loin d'être purement physiques. Il va de soi qu'il existe une énorme différence entre le rire provoqué par le chatouillement et par l'humour. Nous continuons donc de déterminer diverses formes de rire en examinant d'abord le mécanisme du rire au point de vue psychanalytique.

1.1.2 Les approches psychanalytiques

L'étude du rire en tant que phénomène mental remonte également à l'Antiquité. Aristote utilise le terme « catharsis » pour désigner la fonction de purification de la tragédie. À cause du manque d'attention à la comédie, ou de la perte des manuscrits, on ne peut plus savoir si le philosophe traite le même sujet dans la comédie, mais la nature de la catharsis est largement prise en compte dans les recherches ultérieures sur le rire provoqué par le plaisir, notamment dans le domaine psychanalytique.

Nous évoquons d'abord Spencer (1863) dont le mérite est d'inaugurer une théorie psychophysiologique de la décharge. Il décrit le mécanisme du rire comme un processus de détente soudaine à la suite d'un état psychique intense. Puisque la situation comique crée souvent un contraste descendant brutal, le débordement énergétique doit trouver une voie pour se libérer. En l'occurrence, le rire se produit par la voix et l'ouverture de la bouche, car les appareils respiratoires et les muscles buccaux sont les moins résistants. Cette conception sur la décharge mentale obtient une large approbation d'auteurs, tels que Bain (1885) qui considère le

comique comme une délivrance d'une contrainte et une réaction témoignant d'un sérieux, Sully (1902) qui explique le rire par une libération soudaine d'un état de contrainte, et Freud (1905) qui l'adopte partiellement dans sa célèbre recherche du rire lié à l'inconscient.

Freud aborde principalement le mot d'esprit et l'inscrit dans ses fameux travaux de l'inconscient. Il résume trois techniques générales pour constituer un mot d'esprit, soit la condensation, la répétition, et le double sens, et il affirme que dans tous les trois cas, il existe une « tendance de l'économie », qui est la clé pour expliquer le plaisir du mot d'esprit. Par ailleurs, Freud attribue le processus du rire à une économie de dépense psychique qui entraîne un défoulement de ce qu'il appelle « libido », ce qui pourrait expliquer pourquoi les humains ont le besoin de créer de l'esprit et de communiquer les productions correspondantes. Dans son article *l'Humour* (1927), il reprend le sujet en comparant l'esprit, le comique et l'humour en faisant référence à de nombreux exemples dans la littérature. Sa recherche en matière de rire est susceptible de toucher plusieurs domaines, et nous y reviendrons dans les sections ultérieures.

La publication de Freud suscite l'intérêt d'un grand nombre de chercheurs, parmi lesquels il ne faudrait pas oublier Maurons (1964), qui inscrit son étude dans la lignée de Freud. Il emprunte à ce dernier la théorie de l'épargne de dépense psychique pour approfondir le rire enfantin et son rapport avec l'inconscient. Selon lui, le rire de l'enfant représente « une victoire sur l'angoisse », qui se transforme en énergie psychique pléthorique. Cette nature persiste chez l'adulte, même si le rire devient plus varié et complexe dans les circonstances sociales.

Pour conclure brièvement, s'inspirant de Spencer, la plupart des théoriciens approuvent le concept de libération de l'énergie psychique. Cela fait de la théorie de la décharge l'une des théories classiques pour expliquer le comique et le rire. Avec autant d'opinions différentes sur ce qui est libéré dans le rire comique, Freud a établi de manière innovatrice sa théorie du défoulement de la libido, en introduisant la question du rire dans le domaine de l'inconscient. Nous pouvons

constater également que certains psychanalystes ne se sont pas limités au mécanisme du rire chez l'individu, en traitant le but et la fonction du rire dans une société pour expliquer la raison d'être du comique et du rire. En effet, le rire n'est presque jamais une activité isolée. Nous devons également nous pencher sur son interprétation dans la société.

1.1.3 Les approches sociologiques

Le rire est non seulement un phénomène physique et psychique chez l'individu, mais il exerce aussi certaines influences sur la société, c'est pourquoi ce sujet retient l'attention des sociologues et des anthropologues. Avant tout, il convient de préciser que du point de vue sociologique, le rire a de nombreuses fonctions, mais tous les rires ne sont pas associés au comique. Par exemple, Dupréel (1928) envisage le rire comme un pur comportement relationnel dans la société, en distinguant le rire d'accueil, dont la fonction est une expression amicale comme celle du sourire, et le rire d'exclusion, qui exprime le rejet et l'indifférence. D'après lui, ces deux types de rire pourraient se confondre et même se transformer en fonction des circonstances et des relations entre des membres d'un groupe social. Sous cet angle, les rires discutés dans le domaine sociologique, tels que le rire de gentillesse ou le rire de politesse, seraient très différents de celui qui est provoqué par une plaisanterie. Dans ce chapitre, nous nous concentrerons davantage sur le rire provoqué par le comique et sur ses fonctions dans la société.

D'abord, nous reprenons l'étude de Freud sur le rire dans l'inconscient, car ses arguments s'appuient sur de nombreuses perspectives sociologiques. Pour expliquer le mécanisme profond du rire, il distingue l'esprit innocent et l'esprit tendancieux : le premier renvoie à un simple plaisir ludique, et le dernier est lié à des tendances obscènes ou hostiles dans le contexte social. Le psychanalyste signale que dans ce dernier, les deux tendances sont confrontées aux normes sociales, donc réprimées consciemment ou inconsciemment chez l'individu, mais que l'esprit se permet temporairement de transgresser les contraintes sociales de

façon détournée et acceptable. Par conséquent, le rire suscité par l'esprit tendancieux est en quelque sorte une résistance à la raison.

Nous évoquons ensuite Bergson (1900) et son œuvre célèbre *Le rire*, dans laquelle il résume la nature générale du rire comme étant « du mécanique plaqué sur du vivant ». À partir de cette idée fondatrice, il analyse le rôle du rire dans la société. Selon lui, l'avancement d'une société exige toujours un changement dynamique, mais l'homme a tendance à se laisser aller à un automatisme des habitudes contractées. Cette tendance chez l'homme équivaut pour Bergson à du mécanique dans la société. En l'occurrence, le rire exerce la fonction de sanctionner et de prévenir toutes les formes de raideur qui empêcheraient le perfectionnement de la société.

L'étude de Bakhtine (1965) sur le rire carnavalesque porte aussi une signification sociologique. Dans son ouvrage sur Rabelais, il fait remarquer la fonction idéologique du rire dans la culture carnavalesque dont le ton est « sérieux exclusif » : « le rire au Moyen Âge était relégué au-delà de toutes les sphères officielles de l'idéologie et de toutes les formes officielles, rigoureuses, et la vie et du commerce humain⁸ ». Selon lui, le rire carnavalesque a pour fonction d'abolir temporairement toutes les hiérarchies et les règles de la société. Par conséquent, le carnaval est en effet une libération de l'homme des contraintes politiques et religieuses, et il constitue une partie importante de la vie sensible au Moyen Âge.

Nous évoquons enfin Smadja (1993) qui présente, dans son ouvrage *Le rire*, certains faits ethnographiques en réunissant les études de Lévi-Strauss (1955), Clastres (1972), Talayesva (1959) sur le rire des trois populations nomades en Amérique, celle d'Héritier-Augé (1987) à propos du rire chez des enfants africains, et celle de Turnbull (1987) qui étudie le rire dans une tribu de l'Ouganda menacée par la famine. À travers ces études, Smadja propose son système de communication « risible-rire » en signalant quelques aspects invariants du rire

⁸ M. Bakhtine, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Paris : Gallimard, 1982, p. 82.

dans la vie sociale d'un groupe : les véhicules sensoriels du message risible, le cadre spatio-temporel, le (ou les) émetteur(s), et le (ou les) récepteur(s), ce qui offre une perspective méthodologique du rire sur les plans ethnographique et anthropologique.

En guise de conclusion, les sociologues et les anthropologues étudient le rôle du rire sous différents angles, leur but principal étant d'expliquer les fonctions et les effets du rire dans les groupes humains. Un argument important est que le rire à des fins comiques a un effet libérateur sur les participants d'une société. Contrairement au point de vue des psychanalystes, ici la libération fait référence au fait que le rire permet de s'échapper ou de se rebeller contre les restrictions contraignantes des normes sociales. Un autre point de vue est que le rire lui-même sert de sanction sociale contre des habitudes mécaniques de ses membres et qu'il a pour fonction de garantir l'avancement dynamique de la société.

1.1.4 Les approches psychologiques

Bien que la psychologie n'ait qu'une courte histoire en tant que discipline, la recherche sur les dimensions psychologiques du rire peut remonter loin. Nous passerons en revue brièvement quelques-unes des théories philosophiques qui abordent le problème du rire et du comique au niveau psychologique, car elles se concentrent également sur les mécanismes chez le sujet du rire, notamment des rieurs qui se trouvent dans une société.

Dans *Philèbe*, Platon décrit le rire comme un plaisir basé sur les malheurs d'autrui. Aristote adopte cette position en signalant davantage que la comédie est l'imitation du défaut et de la laideur des personnes inférieures. Plus tard, les deux auteurs latins Cicéron et Quintilien rejoignent l'idée de la supériorité en matière d'éloquence.

Au 17^e siècle, cette conception du rire est largement développée par Hobbes (1651), pour devenir finalement l'une des théories occidentales classiques sur le rire. Selon lui, étant donné que l'homme se trouve toujours dans un état de

concurrence, le rire se déclenche au moment où l'on se sent une « gloire soudaine » provoquée par les faiblesses des autres :

La passion du rire est un mouvement subit de vanité produit par une conception soudaine de quelque avantage personnel, comparé à une faiblesse que nous remarquons actuellement dans les autres ou que nous avons auparavant.⁹

Au 19^e siècle, le psychologue Bain (1859) s'inscrit dans la lignée de Hobbes. Il élargit la théorie de ce dernier en ajoutant que le risible comporte nécessairement le facteur de dégradation. Selon lui, le rire se produit « quand on nous présente une chose, auparavant respectée, comme médiocre et vile¹⁰ ». Non seulement chez les personnes inférieures, mais aussi dans toutes les choses dépassant son adversaire on peut trouver ce sentiment supérieur, qui nous libère du sérieux de la vie.

Si la théorie de la supériorité continue de recevoir l'approbation des auteurs au 20^e siècle, tels que Morreall (1983), Gruner (1997), elle donne lieu aussi à certaines critiques, centrées sur le fait que le sentiment supérieur concerne plutôt le rire de moquerie, et qu'il ne peut pas expliquer toutes les situations du rire, comme celui qui provient de la surprise ou du contraste. Dans ces derniers cas, il s'agit d'une autre théorie classique du rire : celle de l'incongruité ou du contraste. À noter également que parfois les études psychologiques sur le rire se penchent également sur l'objet dont on rit, c'est-à-dire le caractère risible des choses. Nous traiterons ce dernier point dans la section suivante.

En guise de conclusion de la section 1.1, nous avons traité le rire du point de vue de son sujet, soit le rieur individuel ou social. Les théories classiques ci-dessus démontrent la signification du rire dans différents domaines et les mécanismes

⁹ T. Hobbes, *De la nature humaine*, Paris : J. Vrin, 1999, p. 91.

¹⁰ H. Bergson, *Le rire*, La bibliothèque électronique du Québec, p. 139.

qui le produisent, mais elles ne suffisent pas encore à expliquer quels éléments peuvent provoquer le rire et pourquoi c'est le cas. Il nous faudrait donc approfondir la question sous l'objet du comique et du rire.

1.2 Le comique et l'objet du rire : théories et pratiques

Pourquoi certaines choses sont drôles mais d'autres non? La raison du rire comique semble une préoccupation constante aux yeux des philosophes de tout temps, ce qu'attestent d'innombrables œuvres que nous mentionnerons dans ce chapitre. En général, ils se penchent sur les choses qui nous font rire, à savoir l'objet du rire, et tentent d'illustrer leur « risibilité », ce qui les distingue des philosophes évoqués dans la section précédente, qui étudient le rire d'un point de vue psychologique.

Au lieu de faire le tour complet des théories philosophiques là-dessus, nous présentons dans la section 1.2 quelques grandes lignes sur lesquelles les philosophes tentent d'apporter la clarté sur ce sujet, en évoquant également quelques théories importantes dans le domaine esthétique.

1.2.1 Les approches philosophiques

En premier lieu, certains philosophes traitent la question en portant un jugement de valeur sur le rire et le comique. Il est intéressant de constater deux positions tout à fait contraires.

De Platon à Baudelaire (1855), en passant par Hobbes (1651), Descartes, et la plupart des jansénistes, le rire est censé être indigne pour l'homme et dangereux pour la communauté. Cette condamnation du rire est essentiellement dû à la théorie platonicienne, selon laquelle on estime que le rire implique une perte de contrôle de l'émotion, ce qui est contraire au postulat de la raison chez les classiques.

Au contraire, certains philosophes confèrent au rire une valeur positive aussi bien pour l'individu que pour la société. Par exemple, le rire équivaut pour

Rabelais (1533) à la joie de vivre, ce qui est unanimement accepté par les humanistes, tels que Montaigne (1580), Castiglione (1528) et Voltaire (1764). Par ailleurs, d'autres philosophes font l'éloge du rire selon des points de vue différents : Spinoza (1677) considère le rire comme une joie pure qui participe à la « nature divine »; Kant (1790) encourage les gens à rire, car selon sa théorie intellectualiste, le rire a une fonction thérapeutique; Nietzsche (1872) associe le rire à l'esprit dionysiaque qu'il préconise, etc.

Évidemment, cette opposition radicale entre le rire négatif (indigne, agressif, dangereux, etc.) et le rire positif (exaltant, correcteur, thérapeutique, etc.) est due à l'époque à laquelle les différents philosophes ont vécu et à leur système philosophique. Par ailleurs, ces points de vue se situent au carrefour de la sociologie et de la psychologie, et ils influencent également la vision du comique sur le plan esthétique, nous y reviendrons ultérieurement dans la sous-section 1.2.2.

En second lieu, certains philosophes proposent la théorie de l'incongruité ou la théorie du contraste pour expliquer les choses risibles, notamment dans les cas où il ne s'agit pas de rire moqueur provoqué par le sentiment de supériorité.

L'idée du contraste peut se retrouver également chez Platon. Dans *Philèbe*, il considère que celui qui est incapable de bien se connaître peut apparaître risible: ce sont ceux qui « se croient plus grands et plus beaux qu'ils ne sont, et qui croient encore se distinguer par toutes sortes de qualités corporelles qu'ils ne possèdent véritablement pas¹¹ ». Ce manque d'idée juste de soi constitue un contraste entre l'essence et le phénomène, ce qui est pour Platon l'origine du rire.

Kant est généralement considéré comme le premier qui explique le rire du point de vue de l'incongruité. Selon lui, le contraste entre la raison et l'absurdité est la source du rire : « il faut qu'il y ait, dans tout ce qui doit provoquer un rire vif et

¹¹ Platon, *Philèbe*, trad. par J. François, Flammarion, Paris, 2002, p.184.

éclatant, un élément absurde¹² ». Si cette constatation rejoint l'idée de Platon sur le plan objectif du phénomène risible, Kant va plus loin en expliquant le contraste dans le rire avec une hypothèse de la fonction synergique entre le corps et l'esprit devant les phénomènes risibles : « le rire est un affect procédant de la manière dont la tension d'une attente se trouve soudain réduite à néant¹³ ». Il souligne que ce processus doit impérativement finir par l'espoir déçu, qui constitue, avec la tension causée par la perception de l'inattendu et l'attente de la surprise, un autre contraste au niveau de la subjectivité du rire.

Malgré le petit nombre de pages concernant le rire chez Kant, son idée de l'incongruité reçoit l'adhésion de nombreux auteurs dans les deux siècles suivants, avec des appellations différentes telles que « le contraste infini entre la raison et le monde fini » chez Jean-Paul (1804), « la double nature contradictoire » chez Baudelaire (1855), et « la duplicité contradictoire » chez de Noguez (1969), etc. De plus, certains psychologues et psychanalystes se réfèrent également à la théorie du contraste de Kant, tels que Dumont (1862) qui s'attaque à la description du processus du rire, et qui définit le risible « ce qui détermine notre entendement à former simultanément deux rapports contradictoires¹⁴ », et Spencer qui s'en inspire considérablement pour établir sa théorie de la décharge, évoquée plus haut dans 1.1.2. Selon lui, le débordement énergétique de l'homme doit trouver une voie pour se libérer, et le rire est l'un des résultats. Le rieur réagit à une situation risible après deux étapes principales : la tension et l'anéantissement.

Parmi les auteurs partageant le point de vue de Kant, Schopenhauer (1819) est l'un des plus représentatifs. Il définit la notion d'incongruité comme un désaccord entre « un concept et les objets réels qui avaient été pensés à travers lui à l'intérieur d'une certaine relation¹⁵ », ce qui est pour lui un phénomène irrationnel

¹² E. Kant, *Critique de la faculté de juger*, trad. par A. Renaut, Paris : Flammarion, 2015, p. 320.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ L. Dumont, *Des causes du rire*, Paris : A. Durand, 1862, p. 48.

¹⁵ A. Schopenhauer, *Le monde comme volonté et représentation*, Tome I, Paris : Gallimard, 2009, p. 175.

qui englobe toutes les ressources du rire. Schopenhauer résume deux types de situation du contraste entre le concept et le réel:

Celle-ci (l'incongruité) se manifeste souvent quand deux ou plusieurs objets réels sont pensés à travers un SEUL concept et que l'identité de celui-ci se reporte sur eux, suite à quoi une différence demeurée en reste surgit, entière, qui rend évident que le concept ne convenait à ces objets réels que d'un point de vue unilatéral.¹⁶

Pour confirmer et éclaircir davantage sa conception, Schopenhauer attribue à la première situation ce qu'on nomme le trait d'esprit reposant essentiellement sur la langue, et à la deuxième la bouffonnerie qui se manifeste par le mouvement et le geste. Selon lui, le risible relève soit du type d'esprit, soit du type de bouffonnerie.

Au 19^e siècle, Hegel a également intégré la conception de désaccord dans son système dialectique, en utilisant le terme de « contraste ». Hegel s'attaque à la théorie du rire plutôt sur le plan esthétique, mais nous n'évoquons ici que son explication dans le sens général de la notion de « risible » :

N'importe quel contraste entre l'essentiel et sa manifestation phénoménale peut être ridicule, ou entre la fin et les moyens, ou une contradiction par laquelle le phénomène s'abolit en lui-même et où la fin se dépossède elle-même de son but en se réalisant.¹⁷

Nous pouvons constater que Hegel poursuit et développe l'idée platonicienne du désaccord et ce qui est pour lui le principe de base du risible. L'apport de Hegel, c'est qu'il distingue explicitement le « risible » et le « comique » : si le premier peut expliquer la plupart des situations qui font rire, ce dernier doit correspondre à un critère plus strict, soit le concept de Sujet (le Soi-même), qui fait partie de son énorme système esthétique. Nous y reviendrons dans la section suivante.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ G.W.F. Hegel, *Cours d'esthétique* III, trad. par J.-P. Lefebvre et V. Schneck, Aubier, 1997, p. 497.

En citant ces auteurs ci-dessus, nous parvenons à une brève conclusion. Certains philosophes portent un jugement de valeur sur le rire. On y trouve des rires positifs et des rires négatifs; d'autres expliquent le rire par la fameuse théorie de l'incongruité, qui consiste clairement à expliquer le rire causé par des facteurs intellectuels. Les philosophes attribuent des manifestations risibles à différents contrastes, sur les plans éthique, langagier, situationnel, logique, etc. À noter également que les recherches au sujet du contraste ne se focalisent pas sur le côté psychologique du rieur, mais sur l'objet qui fait rire, jusqu'à ce que le terme de « risible » soit fréquemment traité en lui-même, ce qui marque un changement d'angle de l'objet de recherche. C'est pourquoi, par rapport à la valeur du rire et à la théorie de la supériorité, la conception du contraste sur le plan philosophique exerce une influence directe sur certains points de vue esthétiques du comique: soit le philosophe continue de développer leur argumentation dans le domaine esthétique, soit l'esthéticien prend la théorie du contraste comme le point de départ de leur pensée, ce qui s'explique d'un côté par le lien étroit entre ces deux disciplines, et de l'autre justement par le fait que la théorie du contraste porte notamment la nature objective du rire et du risible.

1.2.2 Les approches esthétiques

Si les philosophes examinent le rire pour compléter leur système philosophique, les esthéticiens traitent le sujet de façon plus restreinte. Les premiers s'intéressent souvent au rire dans un sens général, en prenant en compte toutes les situations risibles, que ce soit dans la vie réelle ou dans les œuvres artistiques, tandis que les derniers se penchent plutôt sur le problème du « comique ». Nous pouvons remarquer une distinction du terme de « risible » et celui de « comique » plus claire chez les esthéticiens. Comme nous l'avons dit, l'utilisation des termes variés constitue l'un des obstacles pour nos études, donc avant de résumer des théories esthétiques importantes du comique, il nous conviendrait d'apporter une certaine clarification sur ces deux notions.

Nous citons d'abord quelques acceptions du « risible » dans les dictionnaires. Selon le *Trésor de la langue française (TLF)*, lorsque le mot risible est utilisé comme adjectif, il renferme un sens péjoratif, pour désigner « Qui prête à rire; qui mérite qu'on en rit, qu'on s'en moque. », tandis qu'il a une valeur neutre en tant que substance : « Ce qui est risible; qualité, caractère de ce qui est risible. » Le fait d'associer le « risible » à la moquerie apparaît dans plusieurs dictionnaires, par exemple, « propre à faire rire, à exciter la moquerie » dans le *Grand Robert*, « qui est digne de moquerie » dans le *Littré*, et « dont on est porté à se moquer » dans le *Larousse*.

En ce qui concerne le terme de « comique », il semble que les explications sont souvent concises dans les dictionnaires, tels que « le principe du rire, ce qui fait rire » dans le *Grand Robert*, « plaisant, qui fait rire » dans le *Littré*, et « qui fait rire » dans le *Larousse*, sauf que dans ce dernier il existe une autre acception indiquant plus précisément la source de ce rire : « qui est ridicule, qui prête à rire par son aspect insolite ou grotesque ». D'après *TLF*, le comique a un sens générique : « aspect risible, parfois burlesque ou ridicule d'une personne, d'une chose, d'une situation ; chacun des éléments qui provoque le rire dans la vie courante », ce qui implique que le comique n'est pas utilisé exclusivement en matière d'œuvres artistiques, et qu'il peut aussi désigner la situation qui fait rire dans la vie quotidienne.

À part les dictionnaires, nous nous référons également à certains auteurs qui essaient d'éclairer la différence entre les deux notions. S'inspirant de Mauron¹⁸, qui propose une distinction entre « le comique de la vie » et « le comique du théâtre », Defays établit un schéma plus complet, présenté ci-dessous, dans lequel il énumère tous les types de rire avec logique et organisation, et il y explique la différence entre le risible et le comique par l'idée de l'intention.

¹⁸ C. Mauron, *Psychocritique du genre comique : Aristophane, Plaute, Térence, Molière*, Paris : Librairie José Corti, 1985.

LE RIRE = effet physiologique

■ Rire non euphorique

Rire conventionnel de contact, de politesse, de bienveillance, de dédain, de révolte, de provocation... (le stimulus social n'est pas toujours spécifique)

■ Rire euphorique

- spontané : état euphorique, (« le rire de joie ») ou état pathologique (ex : hystérie)
- provoqué par un stimulus...
 - ...toxique (ex : alcool)
 - ...physique (ex : chatouillements)
 - ...intellectuel (« le rire de comique »)

LE RISIBLE = tout stimulus intellectuel qui peut provoquer le rire (si les conditions y sont favorables)

- involontairement (« le comique de la vie »)
- volontairement (« le comique »)

LE COMIQUE = stimulus intellectuels qui provoquent les rires parce qu'ils sont intentionnellement préparés et/ou consciemment perçus en rapport avec cet effet.

Schéma 2 : Les différents types de rire.

Source : J.-M. Defays, *Le comique*, Édition du Seuil, 1996, p. 7.

Nous remarquons que, selon le schéma de Defays, les choses qu'on qualifie de « risibles » ou de « comiques » peuvent avant tout nous procurer un plaisir intellectuel, ce qui les distingue du rire physique et du rire avec le but social. De plus, le comique se différencie du risible dans le fait que ce dernier est provoqué sans intention à l'avance, c'est-à-dire, l'effet de rire se produit naturellement. En d'autres termes, si l'on prépare et attend un effet de rire volontairement, que ce soit dans la vie quotidienne ou dans les œuvres littéraires, il s'agira du comique.

D'après les citations ci-dessus, nous pouvons constater que le risible et le comique sont presque synonymes lorsqu'ils désignent un caractère général qui provoque le rire intellectuel dans la vie réelle et quotidienne. La différence réside

plutôt dans deux points : d'une part, le terme de comique est considéré comme neutre, tandis que le risible est souvent lié à la moquerie, avec un sens plus ou moins péjoratif, et d'autre part, dans le comique, le rire est provoqué obligatoirement avec intention, ce qui fait défaut dans le cas du risible. Sur cette base de distinction, nous faisons maintenant un survol de la notion de comique traitée par les grands auteurs spécialisés en esthétique et en comédie.

Comme nous l'avons évoqué dans la section précédente, Platon porte une attitude relativement négative sur le rire de l'homme au point de vue éthique, Aristote étend cette conception à la comédie. Malgré l'éparpillement des discussions dans la *Poétique*, Aristote fait remarquer quelques points de vue canoniques sur la comédie. Selon lui, la comédie est avant tout « l'imitation d'hommes de caractère inférieur¹⁹ », ce qui se distingue du sublime dans la tragédie. Cette règle se manifeste notamment dans le théâtre d'Aristophane, en même temps qu'elle influence profondément la tradition de la comédie occidentale. De la Rome antique au Grand Siècle en France, en passant par la Renaissance, l'avare, l'arrogant, l'hypocrite et tous les types de personnages inférieurs jouent le premier rôle dans les comédies de Plaute, de Térence et de Molière.

Aristote explique davantage cette infériorité : « non qu'elle traite du vice dans sa totalité, mais seulement dans le domaine du comique, qui est une partie du laid, car le comique est un défaut et une laideur sans douleur ni dommage²⁰ ». En examinant ce passage, nous remarquons qu'Aristote attribue l'effet du comique à un type de laideur, qui susciterait à la fois le mépris et la surprise chez le spectateur, mais qui ne doit pas entraîner la souffrance affective. Cette constatation du comique implique d'un côté l'idée du contraste, de l'irrégularité, ou du désordre, qui rejoint la théorie ultérieure dans le domaine philosophique, et de l'autre une

¹⁹ Aristote, *Poétique*, trad. par O. Bellevenue et S. Auffret, Fayard/Mille et une nuits, 2014, p. 15.

²⁰ *Ibid.*

règle de bienséance du comique, selon laquelle la comédie ne doit pas faire souffrir les spectateurs, sinon, le plaisir se transforme en pitié ou en peur, ce qui devient aussi une norme classique de la comédie.

À partir du 19^e siècle, les auteurs commencent à traiter la nature du comique en elle-même, comme un caractère générique dans la création littéraire, ce qui devient également la tendance des études esthétiques des deux siècles suivants. Hugo (1827) affirme la valeur positive du grotesque dans la littérature, ce qui est censé marquer la ligne de division de la littérature romantique de la littérature classique. Le grotesque est pour Hugo un mélange de comique et d'horrible, qui constitue un moyen d'incarner la beauté par son contraste avec la laideur et l'horreur:

Le sublime sur le sublime produit malaisément un contraste, et l'on a besoin de se reposer de tout, même du beau. Il semble, au contraire, que le grotesque soit un temps d'arrêt, un terme de comparaison, un point de départ d'où l'on s'élève vers le beau avec une perception plus fraîche et plus excitée... Et il serait exact aussi de dire que le contact du difforme a donné au sublime moderne quelque chose de plus pur, de plus grand, de plus sublime enfin que le beau antique; et cela doit être.²¹

Opposé à l'axiome antique, Hugo cherche à établir un nouveau principe esthétique basé sur le contraste entre le laid et le beau, le grotesque et le sublime, ainsi que le comique et le tragique. La déclaration de Hugo exerce une influence profonde sur la comédie en incorporant la notion de grotesque dans le contexte esthétique.

En tant que grand organisateur des réflexions esthétiques, Hegel traite le sujet du comique dans un cadre plus étendu. S'inscrivant dans la lignée de Platon, Hegel confirme que l'homme qui se prend pour quelque chose de grandiose peut faire rire par le contraste entre le phénomène et l'essence. Sur cette base, il précise que la différence entre le risible et le comique réside dans le fait que ce dernier est

²¹ V. Hugo, *Préface de Cromwell*, Paris : Larousse, 2009, p. 27.

marqué par la prééminence de la « subjectivité en tant que telle dans le vouloir et l'agir²² » :

C'est pourquoi le terrain universel de la comédie est un monde dans lequel l'homme en tant que sujet est devenu maître et professeur de tout ce qui, par ailleurs est reconnu par lui comme la teneur essentielle de son savoir et de sa production; un monde dont les fins, par conséquence se détruisent par leur propre inessentialité.²³

La notion de subjectivité est ainsi introduite dans le système esthétique de Hegel. Dans la comédie, le personnage se croit correct et intelligent en vertu de la subjectivité tout en ignorant la réalité, ce qui entraîne une rupture avec la substantialité et se traduit souvent par le contraste ou l'incongruité. C'est pourquoi la subjectivité conduit souvent à la destruction de la volonté du personnage, mais, selon Hegel, cet échec ne cause pas de malheur dans la comédie :

Pour le comique, en revanche, il faut la gaité et la confiance infinies qui consistent à être entièrement au-dessus de sa propre contradiction et à n'en être ni amer ni malheureux, il faut la félicité et l'euphorie de la subjectivité qui, certaine d'elle-même, peut endurer la dissolution de ses buts et de ses réalisations.²⁴

Autrement dit, c'est parce le but poursuivi par la subjectivité n'a pas de substantialité que le personnage comique peut conserver une attitude hautaine face à l'échec et que la comédie possède un style décontracté.

Depuis le 19^e siècle, le sujet du comique attire une plus grande attention des chercheurs en esthétique, tels que Paul (1804), Tchernychevski (1855), Lipps (1898) (Tchougounnikov, 2021), etc. Nous remarquons que l'idée du contraste se trouve dans toutes les théories de ces auteurs, mais nous voulons notamment évoquer Bergson, dont les considérations apportent à la théorie du contraste une

²² G.W.F. Hegel, p. 491.

²³ *ibid*, p. 497.

²⁴ Hegel, *Cours d'esthétique*, III, trad. Lefevre et von Schenk, Paris, Aubier, p. 497.

certaine originalité. À part ses réflexions sur la fonction du rire dans la société, que nous avons mentionnées dans la section précédente, Bergson traite le sujet du rire sous des angles très variés, et cela fait partie de sa fameuse philosophie du mécanisme. Dans sa publication spécialisée au rire, il essaie de trouver une explication universelle s'adaptant à tous les phénomènes liés au comique. Pour commencer ses arguments, Bergson fait remarquer un postulat du rire qu'il qualifie d'« indifférence » :

Il semble que le comique ne puisse produire son ébranlement qu'à la condition de tomber sur une surface d'âme bien calme, bien unie. L'indifférence est son milieu naturel. Le rire n'a pas de plus grand ennemi que l'émotion... Le comique exige donc enfin, pour produire tout son effet, quelque chose comme une anesthésie momentanée du cœur. Il s'adresse à l'intelligence pure.²⁵

Cette constatation fait penser au principe de bienséance proposé premièrement par Aristote. Si ce dernier n'exclut que la douleur du comique, Bergson oppose le comique à toutes les émotions qui susciteraient la pitié. En empruntant de nombreux exemples à la comédie, la recherche de Bergson porte un goût esthétique, et finit par récapituler trois types de contraste qui suscitent le rire dans l'œuvre d'art: premièrement, le déguisement imposé à la nature, à la société et à l'homme; deuxièmement, la combinaison d'une âme vivante et d'un corps rigide et mécanique; et troisièmement, la transfiguration momentanée d'une personne en chose. À partir de ces trois règles générales, il continue d'avancer sa théorie en résumant trois procédés usuels pour réaliser de multiples formes du comique, à savoir, la répétition, l'inversion, et l'interférence de deux séries. Selon Bergson, tous ces moyens de faire rire démontrent, sur des plans différents, une certaine indifférence qui transforme du vivant en mécanique.

En guise de conclusion de la section 1.2, nous essayons de résumer, à partir des

²⁵ H. Bergson, *Le rire*, La bibliothèque électronique du Québec, p. 16.

théories esthétiques occidentales évoquées ci-dessus, quelques critères importants qui caractérisent la notion du comique dans ce domaine.

En premier lieu, contrairement au phénomène risible provoqué par le hasard dans la vie quotidienne, il s'agit, dans le comique, d'une activité intentionnelle qui dépend largement de l'intelligence humaine. En l'occurrence, le rire suscité est un résultat anticipé, quitte à échouer de temps en temps. Il convient de noter qu'il ne suffit pas de placer des manifestations risibles aléatoires directement dans le comique, car le comique consiste également à faire rire en reflétant les lois de la société, de la nature humaine, etc. C'est pourquoi on dit que le comique n'est pas que le contraire du sérieux. En fait, la mise en scène du comique n'exclut jamais la raison, au contraire, elle exige toujours un jugement rationnel et intellectuel.

En deuxième lieu, l'idée du contraste dans le comique joue encore un rôle majeur en matière d'esthétique. Cette idée peut être décrite, selon les auteurs différents, comme « aberration », « irrégularité », et « contradiction », etc. Quoiqu'il en soit, elle implique soit une combinaison de deux ou plusieurs parties qui ne doivent pas être ensemble, soit une situation où se trouve une certaine anomalie par rapport à la vision générale d'une communauté. Dans tous les types de l'art comique, il incombe à l'auteur de créer des contrastes originaux et de les transmettre aux spectateurs avec succès.

En troisième lieu, l'émotion est depuis longtemps considérée comme l'ennemi du comique selon de nombreux chercheurs en esthétique. Ils estiment que le comique ne doit pas susciter la pitié ni la peur chez les spectateurs, sinon l'effet comique sera largement diminué même disparu totalement, c'est pourquoi la dramaturge doit respecter la règle de bienséance dans la comédie. Nous verrons que ce point de vue sera bouleversé dans certaines pratiques du comique ultérieures.

En quatrième lieu, le comique peut impliquer une certaine laideur. Le désaccord entre le beau et le laid constitue un contraste fondamental du comique. Dans l'Antiquité, le rire suscité par le comique implique un jugement, souvent négatif,

sur la laideur. Pendant près de deux siècles, le grotesque est reconnu dans le domaine esthétique et les manifestations du comique deviennent de plus en plus variées. En fait, l'ajout de différents éléments au comique a progressivement donné naissance à différents genres, ce qui se voit notamment dans le théâtre. Dans la section 1.3, nous nous attacherons à distinguer ces différents genres dans la comédie, dans le but d'apporter plus de clarté sur la notion de comique.

1.2.3 Les points de vue sur le comique et le rire en Chine

Avant de traiter différents genres de comédie, nous voudrions jeter un coup d'œil sur les points de vue du comique et du rire en Chine, afin de contraster et de compléter certaines perceptions occidentales sur ce sujet.

En chinois, il existe généralement deux traductions correspondant au « comique », l'une *xijuixing* (喜剧性), signifie ce qui concerne la comédie; l'autre, *huaji* (滑稽), implique les manifestations qui font rire aussi bien dans la vie et dans l'œuvre d'art. Comme nous ne réduisons pas la notion de comique au sens strict lié à la comédie, nous envisageons ici principalement le terme « *huaji* », en citant d'abord son acception dans le dictionnaire encyclopédique chinois *Cihai* (« 辞海 ») :

Ce qui fait rire les gens avec des mots, des actions, des images et des intrigues inhabituelles. Dans la réalité, *huaji* se présente sous la forme de choses défectueuses qui exposent leur vide et leur inutilité par des mots et des actions absurdes et illogiques. Dans l'art, *huaji* permet de dévoiler les contradictions et l'irrationalité de la vie à travers la moquerie, la plaisanterie et d'autres moyens absurdes hors normes, dans le but de ridiculiser, de critiquer et de faire une satire [Notre traduction].²⁶

²⁶ *Cihai* 辞海 (Mer de mots), Dictionnaire encyclopédique chinois, édité par Xia Zhengnong. Edition : *Zhonghua Shuju* 中华书局, version 2003.

Selon le dictionnaire, nous pouvons constater que le terme chinois *huaji* est à peu près équivalent au concept du comique en français, car son interprétation est similaire à bien des égards aux points de vue occidentaux sur le comique que nous avons mentionnés plus haut, tels que la ridiculisation des défauts et la représentation de contrastes contradictoires. Cependant, il semble que le terme *huaji* accentue encore son objectif dans la pratique, qu'il soit critique, satirique ou autre. Cette finalité du comique dans les pratiques chinoises est également très présente dans les œuvres et les critiques littéraires que nous évoquerons ci-dessous.

En explorant les études du comique dans la longue histoire de la Chine, nous constatons que malgré de nombreuses comédies théâtrales et recueils de plaisanteries, la théorie systématique du rire et du comique a presque fait défaut durant des milliers d'années. Par ailleurs, contrairement à l'Occident où ce sujet a fait l'objet d'une étude ontologique dans diverses disciplines, les auteurs chinois se sont plutôt attachés à traiter ses moyens de réalisation sur le plan littéraire. Cela étant, nous essayons de présenter ici un bref aperçu chronologique des opinions sur le comique, dispersées dans d'importants ouvrages philosophiques et littéraires de différentes époques, pour découvrir des attitudes envers le rire en Chine et des particularités de la pratique du comique chinois.

Dans le *Shijing* 诗经²⁷ (Classique des vers), le premier recueil chinois de poèmes, on propose un principe pour faire rire pour un homme vertueux : « *xi er bu xue, bu wei nve xi* 戏而不谑, 不为虐兮²⁸ », signifiant qu'au niveau de la forme, une plaisanterie peut être amusante, mais qu'au niveau du moral et de l'émotion, elle ne doit pas être mordante. Cela rejoint la règle de bienséance imposée par Aristote

²⁷ *Shijing* 诗经 (Classique des vers), première anthologie chinoise qui rassemble plus de trois cents poèmes antiques du 11^e au 5^e siècle av. J.-C. Elle est habituellement reconnue comme la plus ancienne œuvre de la littérature chinoise.

²⁸ *Shijing* 诗经, Chapitre *Weifeng* 卫风

dans la comédie. Dans les périodes des Printemps et Automnes et des royaumes combattants (770-221 av. J.-C.), Confucius élague le *Shijing* en gardant exclusivement les poèmes comiques qui ont une signification éducative, et nous verrons que cette action affecte énormément la tonalité des créations comiques en Chine, notamment après la dynastie Han (206-220 av. J.-C.), où le confucianisme est devenu la seule doctrine politique d'État.

Dans le célèbre livre historique chinois *Shiji* 史记 (Mémoires historiques) de la dynastie Han, l'auteur réserve un tome à la biographie des personnes qui savent bien utiliser l'art du langage comique pour réfuter avec agilité les idées ridicules des gouvernants. Nous pouvons y trouver le commentaire de l'auteur sur la fonction du rire et du comique : « *tan yan wei zhong, yi ke yi jie fen* 谈言微中, 亦可以解纷²⁹», signifiant que le comique peut aider à régler les disputes.

La pratique du comique chinois connaît un épanouissement dans les dynasties du Nord et du Sud (420-589). Dans cette période apparaît le premier ouvrage spécialisé en histoires drôles, *Xiaolin* 笑林 (Recueil des histoires drôles), qui rassemble des fictions courtes dont le comique se traduit à la fois par la moquerie légère et la satire sociale. Sur le plan théorique, le premier texte sur la littérature chinoise à voir le jour est, *Wen xin diao long* 文心雕龙 (Le Cœur de la littérature et la Sculpture des dragons), dans lequel l'auteur propose un principe pour jouer le comique : « *hui yi shi shi, po yi feng jie* 会义适时, 颇益讽诫³⁰ », (Si le comique se conforme avec la moralité, il aura une fonction favorable à la satire et à l'avertissement). Nous pouvons entrevoir qu'à cette époque le moral et la signification instructive jouent encore un rôle primordial dans le comique chinois. De plus, l'auteur signale que le comique a aussi pour fonction d'éviter la crise et

²⁹ Sima Qian 司马迁, *Shiji* 史记 (Mémoires historiques), rédigé de 109 à 91 av. J.-C. dans la dynastie Han. C'est la première somme systématique de l'histoire de la Chine.

³⁰ Liu Xie 刘勰, *Wen Xin diao long* 文心雕龙, Chapitre Xieyin 谐隐.

d'apaiser la fatigue.

Le *Qi yan lu* 启颜录, l'un des recueils célèbres d'histoires drôles dans la dynastie Sui (581-618), se distingue des autres par son classement des objets risibles. L'auteur répertorie dans son ouvrage les types de phénomènes ou de personnes qui font rire, en nommant les chapitres « *hun wang* 昏忘 » (incompétent et oublieux), « *bian jie* 辩捷 » (éloquent et habile), etc. Une classification similaire se trouve dans le *Gu jin tan gai* 古今谭概 de la dynastie Ming (1368-1644), où l'auteur énumère 36 types d'objets qui font rire en recueillant des passages comiques réels dans l'histoire. Le traitement des objets risibles devient une partie riche de la théorie du rire en Chine.

La création des histoires drôles atteint son apogée dans la dynastie Ming. Dans la recherche de Wang³¹ consacrée au recueil des fictions comiques dans l'histoire, 1050 des 1 800 textes datent de la dynastie Ming. Cette grosse quantité témoigne de l'intérêt pour la production du comique dans cette époque. Si l'histoire drôle reste longtemps la forme comique majeure en Chine, la période Ming est aussi marquée par le roman et le théâtre traditionnels chinois qui connaissent un immense développement. *San guo yan yi* 三国演义 (Les Trois Royaumes), *Xi you ji* 西游记 (La Pérégrination vers l'Ouest), et *Jin ping mei* 金瓶梅 (Le Lotus d'Or), considérés comme les romans classiques les plus célèbres de Chine, ont vu le jour dans cette époque. Dans les trois œuvres interviennent des éléments comiques impressionnants, tels que le personnage vulgaire, la transformation grotesque, et la drôlerie grivoise. Concernant le théâtre, *Yuzan ji* 玉簪记 (l'histoire d'un épingle à cheveux en jade) de Gao, *lv mudan* 绿牡丹 (La pivoine verte) de Wu, et *Zhongshan lang* 中山狼 (Loup de Zhongshan) de Kang, figurent dans les dix comédies

³¹ Wang Liqi 王利器, *Lidai xiaohua ji* 历代笑话集 (Le recueil d'histoires drôles dans l'histoire), Édition Guji, 1981.

traditionnelles chinoises. Dans ces œuvres théâtrales, on présente une satire piquante, par exemple de l'administration, du système féodal et de la nature humaine. Le chercheur chinois Hu attribue l'essor de la création comique de cette époque à « la résistance des rites et des moralités érigés par Confucius, et à l'éveil de la conscience individuelle du peuple³² », ce qui est attesté dans la préface d'un recueil des histoires drôles de la dynastie Ming, *Xiaofu* 笑府 (Trésor comique), dans laquelle l'auteur s'oppose explicitement à l'enseignement confucéen et souligne la signification du rire pour l'homme : « *jing shu zi shi, gui hua ye, er zheng chuan yan... bu xiao bu cheng hua* 经书子史, 鬼话也, 而争传焉... 不笑不成话³³ » (les livres classiques confucéens disent des bêtises, mais ils sont très répandus... Il n'y a pas de communication sans rire.)

Dans la dynastie Qing (1644-1912), la pratique du comique se multiplie au niveau de la forme, notamment dans le folklore, tel que le *pingtan*, un art folklorique du Sud combinant une narration amusante et une performance musicale, et le *xiangsheng*, qui met en scène l'échange comique entre deux ou plusieurs acteurs, en faisant appel aux quatre habiletés conventionnelles: la parole, l'imitation, la taquinerie et la chanson. Certaines de ces pratiques comiques sont tellement populaires qu'elles existent jusqu'à présent.

L'abondance de productions comiques dans les périodes Ming et Qing amène également des réflexions théoriques. Par exemple, dans le *Xie shi yin* 谐史引 (Introduction à l'histoire comique), l'auteur encourage les gens à rire, car le rire est pour lui un moyen de se détendre : « *ren yi su zhang, he fang yi chi* 仁义素张, 何妨一弛³⁴ » (On accorde toujours de l'importance à la bienveillance, mais

³² Hu Fanchou 胡范畴, *Youmo yuyanxue* 幽默语言学 (La linguistique de l'humour), Maison d'édition de l'académie de science sociale, 1987, p. 17.

³³ Feng Menglong 冯梦龙, *Xiaofu* 笑府 (Trésor comique), préface.

³⁴ Pan Zhiheng 潘之恒, *Xie shi Yin* 谐史引, *Introduction à l'histoire comique*, préface.

pourquoi ne pas se détendre de temps en temps) Dans le roman *Jin ping mei* 金瓶梅 (Fleur en fiole d'or), on signale un principe de rire qui fait penser à la conception de Freud: «*bu xie bu xiao* 不褻不笑³⁵» (Il n'existe pas de rire sans indécence ou obscénité). Dans *Ban an xiao zheng* 半庵笑政 de l'époque Qing, l'auteur aborde de nombreux aspects du comique. Par exemple, dans le chapitre *Xiaopin* 笑品, il traite les techniques et les fonctions du rire; dans le chapitre *Xiaoyou* 笑友, il souligne qu'une atmosphère détendue est la condition psychologique de la production du rire; dans le chapitre *Xiaoji* 笑忌, il fait remarquer les tabous à éviter dans les créations comiques; et notamment dans le chapitre *Xiaozi* 笑资, il énumère des situations risibles typiques qui se traduisent toutes par le contraste, telles qu'un homme grand qui porte des vêtements petits, un analphabète qui a la manie des citations, etc., ce qui suggère la règle de contraste dans la création du comique.

Pour conclure brièvement sur le comique chinois dans les temps anciens, nous pouvons constater que la pratique comique se base principalement sur des histoires drôles et des comédies théâtrales de Ming et Qing, et que la théorie se concentre sur des modes de réalisation et du classement des genres comiques. Si les études occidentales mettent l'accent sur les éléments rationnels du rire, les anciens auteurs chinois s'intéressent plutôt aux effets émotionnels qu'exerce le comique. Par ailleurs, les attitudes envers le rire et le comique ont été longtemps influencées par la doctrine de Confucius, et il en résulte que la signification éducative du comique occupe une place importante. Nous en trouverons également des traces dans les théories et les pratiques modernes, que nous évoquerons ci-dessous.

³⁵ Lan ling xiao xiao sheng 兰陵笑笑生, *Jin ping mei* 金瓶梅 (Fleur en fiole d'or), Chapitre 76.

Au début du 20^e siècle, la société chinoise a connu des bouleversements et des évolutions : la révolution *Xinhai* de 1911 termine le régime impérial durant des millénaires en Chine, et le mouvement du 4 Mai 1919 fait entrer les esprits scientifique et démocratique occidentaux, ce qui influence radicalement la culture chinoise. La création comique s'est également affranchie des thèmes et des restrictions de la société féodale, tels que les tabous éthiques et hiérarchiques et a pris une nouvelle dimension.

Pendant la longue période de guerre avant 1949 figurent un grand nombre d'intellectuels et d'écrivains brillants, qui posent les fondations de la littérature chinoise moderne. Les œuvres comiques littéraires se caractérisent notablement par le contexte du temps, marqué par la misère de la société chinoise. Nous évoquons ici deux auteurs célèbres de cette époque et leurs chef-œuvres qui portent une tonalité comique : Lao She incorpore souvent éléments satiriques et humoristiques dans ses romans, pour montrer sa compassion envers le peuple chinois et son critique sur la réalité sociale; Lu Xun, un écrivain très engagé, insiste sur la valeur sociale du comique, en se consacrant à une satire cinglante dans ses œuvres pour « ouvrir la voie de faire un examen de conscience pour le peuple chinois.³⁶ »

Le 20^e siècle voit également un approfondissement de l'étude du comique au niveau théorique. En Chine, le développement de l'esthétique en tant que discipline indépendante commence par la traduction des chefs-d'œuvre occidentaux, comme ceux d'Hegel, Hume, Kant, Heidegger, etc., c'est pourquoi les théories esthétiques chinoises sont considérablement influencées par celle de l'Occident. Dans les années 1950 et 1960, il se produit en Chine un déferlement de discussions esthétiques, pendant lesquelles certains auteurs envisagent le sujet du rire et du comique.

Li (1980) estime que la valeur esthétique du comique réside dans la perception

³⁶ Lu Xun 鲁迅, *Luxun quanji 鲁迅全集* (Collection complète de Lu Xun), Édition : Renmin Wenxue, 1981 p. 146.

de la supériorité et de la réussite du Bien contre le Mal, c'est la raison pour laquelle l'esthétique venant du comique est toujours liée à la détente et à la gaieté. D'ailleurs, il développe sa théorie du comique en le comparant avec le sublime :

De même que le sublime, le rire de comique englobe le côté éthique et le côté rationnel. Cependant, au contraire du sublime concernant l'opposition entre la poursuite éthique et la découverte rationnelle, le rire de comique se caractérise par une satisfaction éthique et une cognition calme [Notre traduction].³⁷

Nous pouvons constater les traces de Hugo, concernant la comparaison entre le comique et le sublime, ainsi que la constatation du contraste dans le comique.

Zhu (1982) distingue le rire émotionnel et le rire rationnel, en attribuant au premier la mauvaise plaisanterie et le comique obscène, et au dernier une situation contrastante et le comique langagier. Selon lui, les deux types de rire ont pour vocation de transformer la tension en détente. D'ailleurs, Zhu estime qu'il ne s'agit pas de but conscient présumé dans le rire : « le rire intervient toujours sans réflexion, il est en conséquence le résultat des images intuitives. ³⁸» Nous voyons que cette opinion est totalement opposée à certains points de vue occidentaux soulignant la fonction de correction du rire en tant qu'activité sociale, comme celui de Bergson.

À partir de la fin des années 1980, les études au sujet du comique se multiplient en Chine, notamment dans le domaine linguistique, nous pouvons citer, parmi elles, la *Linguistique de l'humour* de Hu (1987), *le Secret de l'humour* de Chen (1989), *l'Humour et l'humour verbal* de Tan (1997), etc. Ces auteurs adoptent unanimement le terme *youmo* 幽默 (humour) en tant qu'objet de recherche. Ce mot a été premièrement traduit par Lin (1924) de l'anglais en chinois, pour désigner un esprit amusant qui contient obligatoirement du sérieux. Cependant,

³⁷ Li Zehou 李泽厚, *Meixue lunji* 美学论集 (*Recueil de théories esthétiques*), Édition : Shanghai Wenyi, 1980, p. 223..

³⁸ Zhu Guangqian 朱光潜, *ZhuGuangqian Meixue Wenji* 朱光潜美学文集 (*La collection esthétique de Zhu Guangqian*), Édition : Shanghai Wenyi, 1982, Tome 1 p. 282-283.

nous avons constaté que dans le contexte chinois, le mot *youmo* porte de plus en plus un sens générique, celui de « faire rire » dans son utilisation récente. Nous reviendrons sur les idées qu'en ont les chercheurs chinois dans la sous-section 1.3.6 destinée à la notion d'humour.

En guise de résumé, nous avons présenté, dans ce chapitre, des points de vue importants sur le rire et le comique en Chine de l'Antiquité à nos jours. Il va de soi que les attitudes à l'égard de ce sujet ont évolué au fil du temps. Par rapport aux études multi-disciplinaires en Occident, celles des lettrés chinois consistent plutôt à traiter des techniques, des fonctions et des classifications du comique, et il n'en reste pas moins que la littérature est pleine de satire, d'humour et d'autres formes comiques qui s'attaquent aux maux de l'époque où vit l'auteur. Si la signification éducative l'emporte dans la pratique du comique dans les temps anciens, les chercheurs modernes mettent l'accent sur son effet ludique, utilisé pour soulager la tension. En ce qui concerne le mécanisme de production du rire, les chercheurs chinois et occidentaux ont tous mentionné la création de contrastes, les défauts de l'objet du rire, les thèmes obscènes et le caractère inoffensif du comique.

1.3 La catégorisation du comique dans les œuvres littéraires

Ayant présenté les théories ontologiques du comique dans les domaines différents, nous nous penchons maintenant sur leurs pratiques. Avec le développement du multimédia au 20^e siècle, les formes de comique deviennent plus variées, telles que le cinéma comique, la comédie musicale, le sketch, le *one-man-show*, etc., ce qui ouvre une vision plus large pour les études esthétiques. Cependant, avant le 20^e siècle, les théories esthétiques du comique puisent leur inspiration souvent dans la littérature, et surtout dans la comédie théâtrale. De plus, il ne faut pas oublier que, sauf dans le sens général de faire rire, l'autre sens du comique est précisément « propre à la comédie, au théâtre plaisant³⁹ ».

Depuis l'Antiquité, des auteurs talentueux créent sans relâche des pièces

³⁹ Larousse, Dictionnaire en ligne <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/comique/17430>

comiques en incorporant divers éléments novateurs. Progressivement, différents styles se développent dans la comédie, et il en résulte que les termes relatifs au comique se diversifient et se chevauchent parfois entre eux, ce qui nous pose le premier problème pour décrire le comique dans la littérature, d'autant plus que la plupart de ces termes ne sont pas moins difficiles à définir que le comique lui-même, tels que le burlesque, la parodie, la satire, etc. De plus, la nature de ces termes pose une deuxième difficulté. Par exemple, la satire est-elle un genre littéraire à part entière ou un style d'écriture? L'humour est-il un registre ou un procédé stylistique? En outre, il peut y avoir un mélange de ces notions dans une seule œuvre comique. Nous réservons cette section à une discussion de ces termes liés au comique pour leur apporter une certaine clarté, tout en signalant leur nature polémique : s'agit-il d'un genre, d'un style, ou d'un registre?

1.3.1 La parodie

La parodie n'est pas une notion qui se limite à la littérature, elle est aussi utilisée dans l'art, dont l'exemple le plus célèbre est peut-être *La Joconde* avec une moustache et un bouc réalisé par Duchamp en 1919. De plus, la parodie se présente également dans la vie quotidienne avec des intentions différentes : comique, satirique ou purement ludique. Par exemple, les publicités font appel à la parodie très souvent afin de donner une impression plus forte au public. De ce fait, la parodie est parfois considérée comme une conception extensive, qui désigne toute pratique d'imitation culturelle.

Dans les dictionnaires, la parodie est souvent décrite en termes généraux, tels qu'« une imitation bouffonne », « un ouvrage qui ridicule un modèle sérieux », « un courant littéraire », « une manière d'écrire » et aussi un « procédé qui peut être appliqué dans tous les types de texte »⁴⁰. D'un côté, la notion de parodie possède toujours une dimension comique ou polémique, c'est pourquoi elle est très liée au

⁴⁰ H. van Gorp, *Dictionnaire des termes littéraires*, Paris : H. Champion, 2005, p. 355.

comique, de l'autre, la parodie peut porter une signification péjorative, car elle fait penser à la tromperie et au simulacre.

Dans le domaine littéraire, la parodie est également un concept encore instable, car peu délimité. En effet, elle peut désigner soit un courant littéraire, soit un procédé stylistique d'imitation. Aristote pourrait être le premier à rendre ce terme mystérieux. Dans ce qui pourrait s'apparenter à une grille de genres littéraires qu'il établit dans *Poétique*, la parodie se trouve dans la quatrième case, correspondant à un mode narratif et à des personnages dépourvus de noblesse. La position juxtaposée du terme avec celui de « tragédie » et d'« épopée » laisse supposer que la parodie est considérée comme un genre littéraire à part entière par Aristote. Dans le *Dictionnaire des littératures*, la parodie est définie de façon claire comme « un genre littéraire, visant à caricaturer une œuvre sérieuse par l'exagération de certains de ses caractères⁴¹», et dans *Encyclopédie de la littérature*, même si l'on ne précise pas la nature de la parodie, la célèbre parodie d'Homère *La Batrachomyomachie* est décrite comme « un des premiers témoignages de ce genre⁴² ». Par conséquent, selon les dictionnaires littéraires, la parodie vise plutôt un genre au lieu des ouvrages particuliers.

Pour d'autres auteurs, la parodie est traitée comme une notion stylistique. À l'époque classique, la parodie se trouve souvent dans le domaine rhétorique. Chez les rhétoriciens latins, elle est réduite à une citation dans la comédie. Quintilien précise dans *De institutione oratoria* que la parodie est l'un des moyens de faire rire des auditoires. À partir de Du Marsais, qui définit la parodie dans le *Traité des tropes* comme « un ouvrage en vers dans lequel on détourne, des vers qu'un autre a faits dans une vue différente⁴³ », la parodie se présente comme une « figure » de rhétorique. Dans *Vocabulaire de la stylistique*⁴⁴, la parodie est considérée comme

⁴¹ P. van Tieghe, *Dictionnaire des littératures (K-Q)*, Paris : Presses universitaires de France, 1984.

⁴² *Encyclopédie de la littérature*, Paris : Librairie générale française, 2003.

⁴³ C. Du Marsais, *Traité des tropes*, Paris: Le Nouveau Commerce, 1997, p. 219.

⁴⁴ J. Mazaleyrat, G. Molinié, *Vocabulaire de la stylistique*, Paris : Presse Universitaires de France, 1989.

« une des modalités du ton, entendu comme esprit d'un style et principe générateur de ses procédés », et ce « ton » parodique se caractérise par « un usage appuyé des procédés rhétoriques ».

La parodie s'appuie le plus souvent sur le procédé burlesque et le procédé héroï-comique, le premier consistant à traiter des sujets sérieux avec des niveaux de langue vulgaires, et le deuxième, au contraire, abordant des sujets vulgaires en style noble. Genette⁴⁵ prend l'exemple de *l'Énéide* de Scarron pour mettre en évidence cinq procédés consistant à « travestir » dans la parodie : la transcription des hexamètres latins en « petit vers », la transposition du style noble en style familier, la substitution de détails plus familiers aux détails thématiques virgiliens, l'emploi d'amplification ou d'addition, l'emploi de commentaires du parodiste.

1.3.2 Le burlesque

Le terme burlesque vient de l'italien *burlesco*, il est introduit en France par Sarrasin au milieu du 17^e siècle, pour désigner « l'explication des choses les plus sérieuses par des expressions tout à fait plaisantes et ridicules ⁴⁶ ». Il est d'abord considéré comme un style d'écriture qui met en valeur une discordance entre un sujet noble et un ton vulgaire. Dans *Les États et Empires du burlesque*, Nédélec cherche à cerner le premier auteur qui utilise l'expression « style burlesque ». Selon elle, c'est Naudé qui formule premièrement la définition du burlesque comme un style dans son *Jugement* : « il s'agit d'un style bas et plaisant, non pas naturellement, mais par affectation et gentillesse d'esprit⁴⁷ ».

L'écriture burlesque a connu un grand succès en France au 17^e siècle. Le *Typhon* (1644) et surtout le *Virgile Travesty* (1648-1653) de Scarron sont considérés comme les modèles de l'œuvre burlesque. De nombreux imitateurs s'en

⁴⁵ G. Genette, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris : Éditions du Seuil, 1982.

⁴⁶ F. Nourissier, *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris: Encyclopaedia Universalis Albin Michel 2001, p. 96.

⁴⁷ C. Naudé, *Le jugement de Paris*, cité par A. Adame, l'auteur de la *Dissertation sur Joconde* : « il n'y a rien de plus froid nue de conter une chose grande en style bas ».

inspirent et ce type de travestissement était très à la mode, par exemple, *Les Amours d'Enée* de Furetière (1649), *La Guerre d'Enée* de Bardet (1650), *L'Ovide en belle humeur* d'Assoucy (1653), *Lucain travesti* de Brébeuf (1656), etc. Le succès de ce style en vers et en prose est tel que l'on commence à traiter le burlesque comme un genre littéraire à part entière, et le « vers burlesque » devient presque un synonyme de l'octosyllabe préféré dans cette époque. Cependant, cette vague littéraire est très vite condamnée d'une façon définitive par Boileau en 1683.

De toute façon, le burlesque persiste sous une forme plus extensive de comique, c'est pourquoi il est aussi défini comme un registre comique, comme dans le *dictionnaire du littéraire* : « le burlesque fait partie des registres comique ou parodique et s'applique aussi bien à certains procédés des comédies d'Aristophane qu'aux personnages du cinéma muet incarnés par Keaton ou les Marx Brother⁴⁸ ».

1.3.3 Le grotesque

Le terme « grotesque » vient de « grotta » en italien, qui désigner l'endroit de la découverte de nouvelles fresques au cours de la fouille de la Maison Dorée de Néron à la fin du 15^e siècle. En français, le mot est écrit comme « crottesque » jusqu'au 17^e siècle, pour nommer un nouveau style ornemental. C'était depuis longtemps un terme de beaux-arts. Les auteurs du 17^e siècle ont élargi le sens de grotesque en le liant au rire.

Dans les *Essais* du 1580, Montaigne compare ses œuvres à ce genre fantastique de la peinture : « Il choisit le plus bel endroit et milieu de chaque paroi...le vide tour au tour, il le remplit de crottesques. qui sont peintures fantasques, n'ayant grâce qu'en la variété et étrangeté ⁴⁹», ce qui marque un transfert du grotesque du domaine esthétique au monde de la littérature. Dans *L'Illusion comique* de Corneille, le grotesque prend le sens de « qui provoque le rire par son

⁴⁸ A. Viala, P. Aron, D. Saint-Jacques, *Le dictionnaire du littéraire*, Paris: Presses universitaires de France, 2002.

⁴⁹ M. Montaigne, *Essais*, 1580, Tome I, chapitre 28

extravagance » : « Je ne suis pas d'humeur à rire tant de fois Du Grotesque récit de vos rares exploits⁵⁰ ». Puis, en 1694, dans la première édition du *Dictionnaire de l'Académie française*, le sens figuré du grotesque a été formellement reconnu: « il signifie figurément ridicule, bizarre, extravagant ». Plus tard, dans le dictionnaire *Littré*, le grotesque est considéré comme une extension du sens dans les beaux-arts : « par extension de l'idée de fantasque, irrégulier, qui est dans l'acception précédente, celle où le terme de beaux-arts désigne l'imitation des arabesques extravagantes, figures qui font rire en outrant la nature. » Le terme a connu une évolution aux 18^e et 19^e siècles, avec un débordement d'éléments grotesques chez les romantiques.

Le grotesque inspire des réflexions théoriques, comme chez Baudelaire (1855) et Hugo (1912), et à cette époque, il obtient une valeur esthétique positive par rapport au côté comique. Au 20^e siècle, les deux interprètes les plus marquants en matière de grotesque sont Bakhtine (1965), qui traite le grotesque chez Rabelais comme une culture comique populaire, et Kayser (1957), qui insiste sur les factures démoniaques et terrifiantes dans le genre grotesque. Nous pouvons constater que le grotesque n'est pas un genre pur du comique, car l'effet comique n'est qu'un des deux pôles du grotesque, l'autre étant l'horreur.

1.3.4 La satire

Au sens strict, la satire est un genre poétique d'origine latine. Selon le *Dictionnaire des termes littéraires*, « il s'agissait d'une pièce en vers mêlant des mètres variés, d'une sorte de farce tournant en dérision une personne ou une situation ⁵¹ ». Sous l'Empire, Horace et Juvénal sont les deux représentants importants de ce genre d'écriture. Dans leurs poèmes, ils dénoncent les vices et les travers avec un ton moqueur. La satire exerce ainsi une fonction de correction et d'instruction.

⁵⁰ P. Corneille, *L'illusion comique*, III, Marty-Laveaux, Tome 2, p. 471.

⁵¹ A. Viala, P. Aron, D. Saint-Jacques, *Le dictionnaire du littéraire*, Paris: Presses universitaires de France, 2002.

Par extension, la satire désigne « tout texte littéraire qui dénonce par la raillerie⁵²», c'est ainsi que les œuvres de de La Fontaine, de Molière et de Furetière sont considérées comme des satires (Arroyo Ortega, 2009). La relation entre la satire et le comique n'est pas avérée. En fait, une satire est critique et polémique, elle s'avère même mordante et virulente parfois, mais elle n'est pas forcément comique. Le dosage du rire varie sensiblement d'une œuvre à une autre. Dans certains dictionnaires, la satire est définie comme un registre ou un procédé comique, dans ce cas, l'objectif est de provoquer le rire, elle peut donc se présenter sous des formes diverses : la farce, le fabliau, le conte fantastique, le portrait caricatural, le monologue, grotesque etc.

Selon les sujets qu'elle vise, on distingue la satire morale, la satire politique, et la satire littéraire. Une satire peut être directe, c'est-à-dire que l'auteur met en évidence les vices de l'individu, la réalité de la société ou bien les faiblesses de l'humanité; elle peut aussi être indirecte : l'attaque est détournée par l'antiphrase, l'analogie, et l'allégorie, etc., et c'est le cas dans les fables de La Fontaine.

1.3.5 L'ironie

En français, l'ironie est avant tout traitée comme une figure rhétorique ou une figure de style, qui consiste à dire le contraire de ce que l'on veut faire entendre. C'est Du Marsais qui introduit ce mot dans la terminologie de la rhétorique dans *Traité des tropes* publié en 1729, en la définissant comme « une figure par laquelle on veut faire entendre le contraire de ce qu'on dit : ainsi, les mots dont on se sert dans l'ironie ne sont pas pris dans le sens propre et littéral⁵³ ». Dans la littérature française, *Candide* (1759) de Voltaire est une illustration exemplaire recourant à cette figure.

On parle aussi de « registre ironique » ou de « ton ironique ». Selon le *Dictionnaire du littéraire*, « elle peut s'appliquer... aussi à l'ensemble d'un texte

⁵² *Ibid.*

⁵³ C. Du Marsais, *Traité des tropes*, Paris: Le Nouveau Commerce, 1997, p. 219.

qu'elle caractérise, elle est alors liée à un ton, voire un registre⁵⁴». L'ironie est parfois considérée comme un sous-registre du registre comique, car l'un des buts de l'ironie est de railler, mais il est à noter qu'elle peut être également utilisée pour critiquer et instruire. Dans ces derniers cas, l'ironie ressemble un peu à la satire. Selon certains points de vue, l'ironie est réduite à un simple fait, celui de l'antiphrase, ou à un procédé au service de la satire.

L'ironie crée des plaisirs tant pour les lecteurs que pour les auteurs. Pour les lecteurs, c'est un plaisir de déceler et d'extrapoler, et pour les auteurs, ce détournement leur évite des censures de son époque. Pour qu'une ironie réussisse, il faudrait un énonciateur qui lance une idée ironique, une cible visée, et des observateurs qui comprennent l'énonciateur par complicité.

1.3.6 L'humour

Parmi les termes liés au comique, l'humour est sans doute le plus inextricable. L'assimilation de ces deux termes est fréquente, tant dans la vie courante que dans les études artistiques et littéraires. Même dans les dictionnaires, l'humour est souvent expliqué par son caractère comique, par exemple, dans le *Littré*, l'humour est défini comme « mot anglais qui signifie gaieté d'imagination, veine comique ». Il convient de nous demander si l'humour peut être considéré comme le synonyme du comique, et si ce n'est pas le cas, quelles sont les différences entre eux.

D'abord, jetons un regard sur l'étymologie du terme. Si le mot « humour » en français moderne est généralement considéré comme étant emprunté à l'anglais *humour*, ce dernier lui-même est un emprunt à l'ancien français *humeur*, dont l'étymologie latine est *humor* (moisture). Au fil des siècles, le mot a connu des changements sémantiques à plusieurs reprises. Selon Nourrissier, « il s'agit, en effet, plutôt d'une évolution concernant l'extension du domaine de définition du concept que de véritables coupures de sens intervenant dans des contextes

⁵⁴ A. Viala, P. Aron, D. Saint-Jacques, *Le dictionnaire du littéraire*, Paris: Presses universitaires de France, 2002.

différents⁵⁵». De ce fait, au lieu de retracer toute l'histoire de l'humour, nous n'évoquons que certaines transitions importantes d'un champ à un autre.

Le mot anglais *humor* prend son origine dans la théorie médicale de la Grèce antique : Hippocrate l'y utilise pour désigner quatre types de liquides qui constituent le corps humain, et dont les déséquilibres pouvaient causer la maladie. Ce mot est passé en Grande-Bretagne où il a été transformé en *humour*, tandis qu'en ancien français, c'est toujours le mot *humeur* qui garde ce sens. Puis, cette conception liant le terme au liquide corporel est largement développée en Europe, notamment pendant la période de la Renaissance, où les médecins ont tendance à considérer que la proportion des humeurs différentes détermine non seulement les qualités physiques et mentales, mais aussi le tempérament d'une personne, ce qui entraîne le premier changement sémantique du mot qui le rattache au caractère personnel. Comme noté dans l' *Oxford English Dictionary (OED)*, « *it was used specifically for any of the cardinal humours (liquids), which led to the sense 'mental disposition'. This led, in the 16th cent., to the sense 'mood'.* » Il en est de même pour le mot « humeur » en français. Selon *TLF*, à l'acceptation « composant liquide du corps humain » du terme ajoutent celle de « sentiments, attitudes, état d'esprit » en 1555, et celle de « tempérament, caractère » en 1559. D'ailleurs, il apparaît un nouveau mot qui en dérive : *humorist* en anglais (dont l'équivalent en français est l'humoriste), qui désigne une personne (plus tard un métier, voir page 52) dont le caractère est extrême et absurde.

À la suite de ce changement de sens en anglais, l'*humour*, qui était un terme spécialisé au domaine médical, est de plus en plus utilisé dans la vie courante.

Très rapidement, le sens du terme *humour* a connu son deuxième changement décisif en Grande-Bretagne, en entrant dans les champs littéraire et artistique. En 1598 et 1599, le dramaturge Jonson a créé successivement deux pièces de théâtre : *Every Man In His Humour*, et *Every Man Out of His Humour*, en donnant à l'*humour*

⁵⁵ F. Nourrisier, *Dictionnaires des genres et notions littéraires*, Paris : Encyclopaedia Universalis Albin Michel, 2001, p.379.

une définition dans le prologue:

As when some one peculiar Quality
Doth so possess a Man, that it doth draw
All his Affects, his Spirits, and his Powers,
In their Confluxions, all to run one way,
This may be truly said to be a Humour.⁵⁶

C'est aussi la première fois que le mot *humour* apparaît dans la création littéraire, il est désormais connecté à la comédie. Il est aisé de voir qu'ici Jonson explique ce qu'il appelle *humour* en l'associant à un caractère individuel particulier. Les œuvres de Jonson sont habituellement considérées comme des comédies de caractère, qui mettent l'accent sur la description des personnages possédant un tempérament intrinsèquement extravagant, voire maniaque. Par exemple, Jonson décrit une personne qui lui semble humoristique :

But that a Rook by wearing a py'd Feather,
The Cable Hatband, or the three-pil'd Ruff,
A Yard of Shoe-tye, or the Switzer's Knot
On his French Garters, should affect a Humour!
O, it is more than most ridiculous.⁵⁷

Bien que cet exemple ne semble pas très représentatif selon les points de vue plus modernes sur l'humour, car il se rapproche davantage de la bouffonnerie, ou au moins d'un comique dans le sens général, Jonson est censé contribuer largement à la transformation de ce mot. D'une part, le concept d'humour est introduit dans la littérature, si bien qu'il devient un genre littéraire indépendant dans les siècles suivants; d'autre part, ce terme est désormais lié au comique au niveau sémantique. Comme le commente Escarpit : « Ceux que présente Ben Jonson sont, au contraire, délibérément comiques. On peut même dire que le grand mérite de

⁵⁶ B. Jonson, *Every Man Out of His Humour*, Biblioteca virtual universal, 2008, p. 27.

⁵⁷ *Ibid.*

Ben Jonson est d'avoir découvert un mode d'utilisation comique des humours⁵⁸».

En Grande-Bretagne, le rattachement de l'*humour* au sens comique est largement répandu, jusqu'à ce qu'une nouvelle acception du terme soit fixée dans les dictionnaires. Par exemple, selon *OED*, l'*humour*, dont l'acception moderne apparaît en 1682, signifie « *the quality in something that makes it funny or amusing; the ability to laugh at things that are amusing.* » En même temps, le mot *humorist* connaît lui aussi un changement sémantique qui passe de la personne excentrique à l'artiste qui pratique l'humour.

Avant l'emprunt du mot dans d'autres pays européens au 18^e siècle, les Anglais continuent de traiter l'humour avec un si grand enthousiasme que l'on considère parfois qu'il devient une notion particulière à la Grande-Bretagne. Comme noté dans le *Dictionnaire historique de la langue française*, « si la notion est adoptée en France, l'humour est toujours considéré comme une spécialité anglaise ⁵⁹ ». Il convient de noter également que, par rapport à la présentation mentionnée ci-dessus chez Jonson, certains auteurs de la comédie attribuent à un sens plus restreint et plus précis. Par exemple, Congreve (1695) distingue l'humour du *witz* (l'esprit), en excluant explicitement le personnage stupide de la sphère de l'humour. Désormais, l'humour est de plus en plus recherché comme un type de comique particulier tant en Grande-Bretagne que dans d'autres pays européens.

Ayant assez exposé les changements sémantiques de mot anglais « *humour* » dans son pays d'origine, nous examinons maintenant l'introduction du terme en France. Le mot *humour* en anglais est d'abord traduit comme « humeur » en 1693 par Temple, puis comme « humour » en tant que substance féminine en 1725 dans *Lettres sur les Anglais et les Français* de Muralto avec une brève explication :

Ils ont ce qu'ils appellent *Humour*, qu'ils prétendent leur être singulier et qu'on pourrait leur abandonner sans que pour cela ils en fussent là où ils

⁵⁸ R. Escarpit, *l'Humour*, Presses universitaires de France, 2^e édition, 1981, p. 16.

⁵⁹ A. Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris: Le Robert, 2016.

croient. Cet *Humour* est à peu près ce que fait le diseur de bons mots chez les Français, et précisément ce que nous appelons *Einfall*.⁶⁰

Dans certains dictionnaires étymologiques, la traduction en 1725 est considérée comme sa première apparition en France. En 1762, Voltaire explique également ce concept d'origine anglaise dans sa *Lettre à l'abbé d'Olivet* : « ils ont un mot pour signifier cette plaisanterie, ce vrai comique, cette gaieté, cette urbanité, ces saillies, qui échappent à un homme sans qu'il s'en doute⁶¹ ». À partir du 19^e siècle, ce mot devient de plus en plus fréquent dans les articles littéraires, tels que chez Musset (1833), Hugo (1862), Renard (1910), etc. En 1878, le terme « humoristique » a été admis par l'Académie française, mais ce n'est qu'en 1935 que celui de « humour » a enfin pris son attestation officielle.

Nous évoquons quelques acceptions du terme dans les dictionnaires français modernes : selon *TLF*, l'humour est une « forme d'esprit railleuse qui attire l'attention, avec détachement, sur les aspects plaisants ou insolites de la réalité » ; selon le *Grand Robert*, l'humour est « d'abord un sens proche d'esprit », puis à la fin du 19^e siècle, il est lié au sens en anglais qui désigne la « faculté de présenter la réalité de manière à montrer les aspects plaisants, insolites, ou parfois absurdes, avec une attitude empreinte de détachement. » ; et selon le *Larousse*, d'une part, l'humour désigne une « forme d'esprit qui s'attache à souligner le caractère comique, ridicule, absurde ou insolite de certains aspects de la réalité », et d'autre part, un « caractère d'une situation, d'un événement qui, bien que comportant un inconvénient, peut prêter à rire. »

Il est à noter que le terme a un sens implicite différent en français et en anglais. À la suite de la pratique de Jonson, l'association de l'humour à certaines manies étranges chez individu s'inscrit dans la tradition britannique, cependant, le sens connotatif de l'humour ne se trouve pas en français, ce qui est dû probablement à

⁶⁰ B.-L. Muralt, *Lettres sur les Anglais et les Français* (1725), édité par les Bourlapapey, Bibliothèque numérique romande, p. 30.

⁶¹ P. Aron, D. Saint-Jacques, A. Viala, *Le dictionnaire du littéraire*, Paris : Presses universitaires de France, 2010.

l'autre mot « humeur » qui n'existe qu'en français.

Selon l'explication de l'Académie française, les deux mots « humour » et « humeur » sont très bien différenciés au point qu'ils ont des sens quasiment opposés : « l'humeur désignant alors une disposition chagrine et l'humour la disposition, jugée toute britannique, à s'amuser sans amertume des aspects ridicules, absurdes ou insolites de la réalité. » Escarpit considère que c'est juste cette distinction particulière entre « humeur » et « humour » en français qui fait naître une situation « à la fois précieuse et embarrassante » par rapport à son introduction dans d'autres pays :

Embarrassante parce qu'elle tend à faire oublier l'origine vivante du mot humour (qui, pour les Anglais, conserve toujours quelque parenté avec l'humeur), précieuse parce qu'elle a permis très tôt en France une prise de conscience de la « chose » humour en tant que mécanisme rationnel.⁶²

De ce fait, la connotation originale anglaise de l'*humour*, impliquant plus ou moins un caractère individuel à partir de Jonson, n'existe point dans la signification du mot en français après son retour sous la forme d'« humour ».

À travers les citations ci-dessus, nous pouvons entrevoir qu'en français, l'humour est le plus souvent considéré comme un concept dans le langage universel, sans désigner spécifiquement un genre littéraire ou une figure de style. C'est un type comique particulier, avec quelques éléments distincts, tels que son lien avec l'esprit, son attitude détachée, et sa manifestation insolite, etc.

Nous voulons mentionner au passage la traduction et la connotation du mot *humor* dans le contexte chinois, d'autant qu'il devient de plus en plus synonyme de comique dans son utilisation. Comme nous l'avons évoqué plus haut, ce mot a été traduit par un lettré chinois Lin par le terme *youmo* 幽默 de l'ancienne langue

⁶² R. Escarpit, *l'Humour*, Presses universitaires de France, 2^e édition, 1981, p. 10.

chinoise, qui exprime un état de silence et de tranquillité⁶³. Selon le traducteur, c'est au début une traduction totalement phonétique, mais, dans l'un de ses articles ultérieurs sur l'humour, il explique que l'humour se distingue de la plaisanterie vulgaire par « la sérénité chez ceux qui savent le pratiquer, et la complicité chez ceux qui l'apprécient [notre traduction]⁶⁴ », et c'est pourquoi il considère que le mot *youmo* véhicule bien la signification de l'humour.

L'autre traducteur Tang s'attaque également à la traduction du mot en créant son propre terme *xiemu* 谐穆, qui n'existe pas en chinois en tant que mot indépendant, et qui se compose du caractère *xie* 谐 signifiant le comique, et *mu* 穆 signifiant le sérieux. Bien que cette dernière traduction ne soit pas adoptée finalement en chinois, nous pouvons quand même constater que, selon les chercheurs chinois, l'humour est une notion distincte de celle de comique, par son côté sérieux.

Dans les années 1920 et 1930, les écrivains chinois commencent à utiliser le terme *youmo*, et son usage était assez répandu au point qu'il a finalement été approuvé dans les dictionnaires. Dans le *Dictionnaire chinois contemporain*, *youmo* 幽默 est défini comme « drôlerie et comique significatifs⁶⁵», et dans le dictionnaire encyclopédique chinois *Cihai* 辞海, nous pouvons trouver une explication plus détaillée :

(*Youmo*) est un moyen artistique dont la caractéristique esthétique est le rire comique, détendu mais significatif, et qui se traduit par une attitude à la fois amusante et sérieuse. En utilisant les techniques telles que le calembour, l'antiphrase, l'homophonie, l'hyperbole, etc., et en réunissant les natures

⁶³ La première apparition du terme se trouve dans les *Chants de Chu* (1^{er} siècle avant J.-C.) : *kong jing you mo* 孔静幽默.

⁶⁴ Lin Yutang 林语堂, *Zhengyi sanwen bing tichang youmo* 《征译散文并提倡幽默》in *Chenbao fu juan* 晨报副刊, 1924.

⁶⁵ *Xiandai hanyu cidian* 现代汉语词典, Maison d'édition: Commercial Press, Beijing, 6^e Édition, 2012.

opposées telles que la qualité et le défaut, l'absurde et la raison, la stupidité et l'intelligence, etc., il consiste à établir des contrastes, dans lesquels se manifeste une signification profonde et intelligente. [Notre traduction]⁶⁶

Nous pouvons constater qu'en chinois, comme en français, l'humour n'est pas considéré comme un genre littéraire indépendant, par contre, il désigne plutôt un ton ou un registre adopté par différents types de pratiques littéraires ou artistiques. D'ailleurs, il est aisé de voir qu'au sens strict, l'humour se distingue du comique par la signification qu'il transmet, c'est-à-dire, qu'il existe plus de profondeur d'esprit dans l'humour que dans un simple plaisir. Cependant, dans son usage courant, ce mot d'origine anglaise est souvent pris au sens large en chinois. Nous pouvons même aller jusqu'à dire que *youmo* 幽默 est envisagé de nos jours comme le terme le plus générique pour désigner tout ce qui fait rire, tandis que *huaji* 滑稽 (comique) porte parfois une couleur vulgaire, voire péjorative. Ce glissement sémantique est dû au chevauchement des deux notions, et aussi au fait que la pratique comique se présente très souvent comme un mélange de différents procédés et styles, ce qui se voit également dans la *sitcom*, et nous le verrons dans les scènes étudiées dans la partie consacrée à leur analyse.

Pour conclure brièvement la section 1.3, nous avons présenté une catégorisation des termes liés au comique dans le domaine littéraire, en illustrant leur caractère et les différences entre eux dans la présentation du comique. Nous signalons pour finir qu'au sein de la comédie, on distingue encore différents types de comique selon les procédés, c'est-à-dire les manières de provoquer le rire. Cette catégorisation, qui était particulière à la comédie théâtrale, devient parfois une façon de distinguer le comique au sens général. Pour faire rire, on peut faire appel aux mots, aux gestes, aux situations et aux caractères, d'où les appellations

⁶⁶*Cihai* 辞海 (Mer de mots), Dictionnaire encyclopédique chinois, édité par Xia Zhengnong. Edition : *Zhonghua Shuju*, version 2003.

« comique de mots », « comique de gestes », etc. Il convient de noter par parenthèse que le genre d'une œuvre comique n'est pas nécessairement homogène, mais peut incorporer différents éléments comiques, ce qui nous aidera à mieux comprendre la pratique du comique dans la *sitcom*.

Conclusion

Dans le premier chapitre de la thèse, nous avons donné un aperçu des théories représentatives sur le comique et le rire dans différentes disciplines, dans le but d'apporter une clarté sur cette notion difficile à appréhender et qui constitue notre objet de recherche. D'abord, nous abordons le sujet selon différentes approches, qui nous permettent de comprendre les mécanismes du rire en jeu chez le sujet qui rit, et la signification du rire pour l'individu et la société, etc. Ensuite, nous envisageons l'objet du comique et du rire en examinant des constatations importantes sur le plan philosophique, et nous en arrivons au domaine de l'esthétique pour découvrir que le comique esthétique est une activité intellectuelle, qui se différencie du risible quotidien par son intention volontaire de faire rire du praticien. De plus, le comique esthétique peut porter un jugement de valeur à la fois chez l'auteur et le spectateur.

Pour créer l'effet comique, on recourt le plus souvent à deux procédés fondamentaux : l'un consiste à présenter des contrastes inattendus, en reliant les choses qui n'ont rien à voir entre elles dans le sens habituel; l'autre consiste à provoquer un complexe de supériorité chez le public, de sorte qu'il se croie au-dessus du personnage. Avec le développement du comique dans la littérature, notamment dans le théâtre, différents genres comiques se forment avec des caractéristiques très distincts. Nous destinons enfin la section 1.3 à une catégorisation du comique dans la comédie, ce qui nous permet de mieux distinguer les genres et les styles du comique dans notre recherche ultérieure.

1.4 Les théories du comique dans le théâtre moderne

Issu des bouleversements esthétiques du XXe siècle, le comique moderne s'émancipe des structures classiques (comme celles de Molière que nous avons évoquées précédemment) pour explorer de nouveaux ressorts comiques. Cette tendance a également transformé les fondements de la comédie. Dans cette section, nous proposons une brève analyse des principales théories qui ont redéfini le rire théâtral, en mettant l'accent sur leurs innovations conceptuelles et formelles. On constate d'ailleurs que ces courants artistiques trouvent un écho dans

l'élaboration du comique des sitcoms, notamment dans des séries plus récentes comme *Bref*.

1.4.1 Le comique surréaliste

Dans les années 1920, le surréalisme a développé une nouvelle forme de comique, fondée sur la subversion des logiques conventionnelles et l'exploration de l'inconscient, à travers notamment l'humour noir (Breton), les techniques de collage (M. Ernst, M. Oppenheim) et la déréalisation du quotidien (Duchamp, Dalí). La dérision des tabous est omniprésente dans *Bref*, où des sujets comme le handicap ou le vieillissement sont mis en scène pour provoquer le rire. Certaines scènes recourent à des procédés manifestement surréalistes. Par exemple, des objets banals du quotidien sont placés dans des contextes insolites : dans l'épisode XX, on voit ainsi le colocataire du héros lui parler tout en tenant une grosse balle symbolisant son cœur, qu'il finit par offrir à sa bien-aimée dans un moment d'intimité.

Notons par ailleurs que le montage constitue en soi une technique de collage. Dans la sitcom, le goût surréaliste devient particulièrement saillant lorsque le montage rompt avec la narration linéaire et superpose des espaces normalement incompatibles, comme une scène réelle et une scène imaginaire ou fantastique. Dans *Bref*, une application typique de cette technique consiste à faire mention d'un produit (par exemple une boisson appelée "Énergie 3000") dans une scène ordinaire, puis à intercaler brusquement une courte publicité de quelques secondes sur ce produit, jouée par le protagoniste lui-même, avant de revenir instantanément à l'intrigue initiale.

1.4.2 Le comique de l'absurde

Enraciné dans la philosophie camusienne de l'absurde, ce courant théâtral fait du non-sens une arme comique pour révéler l'inanité des conventions sociales et l'étrangeté existentielle. Contrairement au surréalisme qui joue avec l'inconscient, l'absurde s'attaque frontalement au langage et à la logique, créant un rire teinté

d'angoisse.

La scène emblématique des chaussures dans *En attendant Godot* (1953) de Beckett en offre une parfaite illustration : l'interminable ballet où Estragon tente en vain de retirer sa botte, pour finalement déclarer "Rien à faire", résume à elle seule ce comique de la répétition stérile. Le dialogue, réduit à des échanges circulaires ("On y va ?" / "Allons-y" [ils ne bougent pas]), transforme l'attente en une mécanique grotesque.

Dans les sitcoms contemporaines, cette esthétique ressurgit lorsque les personnages s'enferment dans des débats pseudo-philosophiques sur des sujets triviaux. Bref en use magistralement : une conversation sur la légitimité de dire "bonjour" plutôt que "salut" à un voisin peut s'étendre sur trois scènes, révélant par son absurdité même la vacuité des rituels sociaux. L'humour naît ici de l'écart entre la gravité du ton et la futilité du propos – exactement comme chez Ionesco lorsque ses personnages dissertent sur le temps qu'il fait dans *La Cantatrice chauve*.

Ce comique absurde, en détournant les codes de la communication, ne se contente pas de faire rire : il force le spectateur à questionner l'arbitraire des normes qui régissent nos interactions. La sitcom moderne, en reprenant ces procédés, perpétue ainsi une tradition subversive née sur les planches.

1.4.3 Le comique noir

Né des cendres de la Seconde Guerre mondiale, le comique noir puise son essence dans la transgression des sujets les plus sombres – la mort, la violence ou la maladie – qu'il traite avec une ironie mordante. À la différence de l'absurde qui déconstruit le langage, cette forme de comique s'attaque aux tabous sociétaux, créant un rire inconfortable mais libérateur.

Des auteurs comme Harold Pinter (dans *Le Retour*, 1965) ou Joe Orton (*What the Butler Saw*, 1969) ont élevé ce genre à son apogée, mêlant menace latente et répliques cinglantes. Une scène typique montre des personnages discuter

calmement d'un meurtre en sirotant leur thé, comme si l'horreur n'était qu'une banalité quotidienne. Ce décalage entre le ton et le contenu, caractéristique du genre, produit un effet à la fois comique et déstabilisant.

Dans *Bref*, cette esthétique resurgit lorsque la série aborde des thèmes comme le chômage ou la solitude avec une désinvolture calculée. L'épisode où le protagoniste envisage froidement de "disparaître" après un rencard raté – en imaginant son propre suicide traité comme un fait divers insignifiant – en est un exemple frappant. La caméra reste fixe, le montage saccadé accentue la froideur du propos, et le rire naît précisément de cette absence de pathos.

Ce comique de l'ombre, en forçant le spectateur à rire de ce qui devrait le révolter, remplit une fonction cathartique. Il révèle, comme le notait Dürrenmatt, que "le grotesque est la seule façon de rendre supportable l'inacceptable". Les sitcoms modernes, en recyclant ces procédés, prouvent que le théâtre noir continue d'influencer notre manière de rire... même quand il ne devrait pas.

Chapitre 2 L'évolution de la *sitcom*

Dans ce chapitre, nous aborderons la *sitcom* en présentant son développement premièrement aux États-Unis, puis en France, les procédés de production et de diffusion particuliers, ainsi que les caractéristiques qu'elle possède en tant que forme comique télévisuelle. À la fin des années 1990, les Français ont été les pionniers d'un nouveau type de *sitcom*, caractérisé par sa durée extrêmement courte (3-6 minutes en général), et ce qu'on appelle « *shortcom* » est même devenu plus populaire ces dernières années. Par conséquent, nous évoquerons les spécificités de ce nouveau type de comédie télévisée plus loin dans ce chapitre, d'autant que la série *Bref* que nous utilisons comme corpus dans cette thèse est un modèle très réussi de ce genre.

2.1 Définition de la *sitcom*

Le mot *sitcom* est une contraction de l'anglais *situation comedy* (comédie de

situation). Même si en 1964, la chaîne de l'ORTF a déjà importé la première *sitcom* américaine *I Love Lucy* (produite en 1951), il faut attendre jusqu'en 1980 pour que ce terme entre dans le vocabulaire français⁶⁷. En 2005, ce mot est recommandé par la Commission générale de terminologie et de néologie, et devient un terme officiel dans le domaine de l'audiovisuel et de la communication.

La *sitcom* n'est sans doute pas difficile à définir, car elle peut simplement être codée comme un genre de fiction télévisée. En général, les auteurs en proposent sa définition dans deux perspectives : dans la première, on envisage la *sitcom* comme un produit télévisuel en caractérisant sa production et sa diffusion; dans la deuxième, on situe la *sitcom* dans un classement des fictions télévisées et on la délimite selon sa structure diégétique.

2.1.1 Définition par caractéristiques

De la façon la plus fréquente, on définit la *sitcom* en exposant leurs particularités de création par rapport à d'autres genres sériels. Nous citons quelques définitions de ce type.

Voici une description de la *sitcom* de Winckler :

(La *sitcom* est) une série humoristique mettant en scène les membres d'une famille, puis récemment, un groupe d'amis. Les épisodes, en général d'une demi-heure, sont enregistrés en public. Certaines sont tournées dans des conditions proches du cinéma ou du reportage. Elles sont en général diffusées en première partie de soirée.⁶⁸

Carrazé propose une définition plus complète à la fois sur la forme et le contenu de la *sitcom* :

La *sitcom* est initialement et principalement une comédie, c'est-à-dire une série dont le but est de faire rire. Pour y parvenir, chaque épisode dure une demi-heure et met en scène les déboires des personnages principaux, qu'ils

⁶⁷ A. Rey, *Dictionnaire culturel en langue française*, Le Robert, 2005.

⁶⁸ M. Winckler, *Les miroirs de la vie, Histoire des séries américaines*, Le passage Paris-New York Éditions, 2001, p. 21.

soient issus d'une famille, d'un groupe, d'une entreprise, ou d'un personnage particulièrement loufoque. Comme toute série traditionnelle, la *sitcom* est diffusée en prime time et de façon hebdomadaire. Pour accentuer son rythme comique, la *sitcom* est souvent tournée en studio, dans des décors récurrents et devant un public qui n'est jamais montré à l'image mais dont les réactions et les rires soutiennent le jeu des acteurs.⁶⁹

Les entrées sur la *sitcom* dans les dictionnaires français semblent un peu rudimentaires, par exemple, dans le *Larousse*, la *sitcom* n'est définie que comme « une comédie destinée à la télévision, et dont l'intérêt dramatique est fondé essentiellement sur les situations », et dans le *Robert culturel*, « comédie de situation tournée en studio, série télévisée humoristique formée de brefs épisodes qui présente des rencontres de personnages et des situations familières. » C'est le même cas pour le terme audiovisuel et télévisé proposé par la Commission générale de terminologie et de néologie : la *sitcom* est « une comédie de mœurs en plusieurs épisodes autonomes et comportant des personnages récurrents. »

À part les explications en français, il convient également de faire référence à la définition de la *sitcom* dans le monde anglophone, d'autant que les États Unis sont un véritable pilier dans le domaine des séries télévisées.

Dans *Encyclophedia de Television Cable and Video*, on consacre une page complète à la caractérisation de ce genre de série :

Situation comedies have become the backbone of commercial broadcast television programming. They are pervasive in both prime time and other dayparts, and they make up the bulk of the off-network syndication business. The light drama focuses on the humorous side of supposedly real-life circumstances usually centered around family life.⁷⁰

On fait remarquer également la répartition du minutage qui distingue le rythme

⁶⁹ A. Carazzé, *Les séries télé, l'histoire, les succès, les coulisses*, Hachette Pratique, 2007, p. 17.

⁷⁰ M.-K. Reed, R.-M. Reed, *Encyclophedia de Television Cable and Video*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1992, p. 493.

de la *sitcom* des autres séries télévisées: « The 30-minute weekly story is told in three acts, with the first eight minutes setting up the situation, the second eight minutes complication it, and the final eight minutes devoted to the comedic resolution. »

Nous citons finalement la description dans *Micropædia (Encyclopædia Britannica)*, qui mentionne les caractères des personnages et les scènes récurrentes dans la *sitcom* :

Situation comedy, also called sitcom, radio or television comedy series that involves a continuing cast of characters in a succession of episodes. Often the characters are markedly different types thrown together by circumstance and occupying a shared environment such as an apartment building or workplace. Sitcoms are typically half an hour in length; they are either taped in front of a studio audience or employ canned applause, and they are marked by verbal sparring and rapidly resolved conflicts.⁷¹

Nous pouvons constater que chacune de ces définitions ci-dessus décrit une ou plusieurs facettes de la *sitcom*, soit sur le fond de l'histoire (Carrazé, *Micropædia*), soit sur des règles de sa création (Winckler, Reed). Cependant, il paraît qu'aucune d'entre elles n'englobe toutes les caractéristiques de ce genre sériel. Nous ne chercherons pas à donner une nouvelle définition circonstanciée, notre propos sera de résumer et de présenter ici toutes les caractéristiques spécifiques de ce genre de série télévisée, d'un côté, ses codes de production et de diffusion, de l'autre côté, son contenu fictionnel.

Vu que la plupart des scènes de la *sitcom* sont à l'intérieur, et que ses décors sont plutôt fixes, la réalisation se fait souvent avec trois caméras qui les enregistrent simultanément (une sur l'ensemble de la scène, les deux autres sur les personnages principaux), ce qui raccourcit la longueur du tournage et permet aux

⁷¹ <https://www.britannica.com/art/situation-comedy>

spectateurs télévisés de revenir à une représentation plus proche du direct.

Le son du rire ajouté est une particularité de la *sitcom*. Il existe deux façons de créer cet effet de renforcement. Soit la *sitcom* est tournée devant un véritable public, on enregistre ainsi leurs réactions : des rires, des applaudissements, même les commentaires, puis on les mixe dans la vidéo; soit la réalisation est effectuée en studio sans aucun spectateur, et c'est le réalisateur qui décide où s'ajoutent des rires artificiels. Cette dernière façon de procéder suscite des critiques, car elle est parfois censée sous-estimer la perception des spectateurs. Les années 1970 assistent à une tentative de produire une *sitcom* sans rire ajouté, c'est le cas dans certains épisodes ou certaines scènes de *M*A*S*H* (1972), qui laisse les spectateurs découvrir des gags par eux-mêmes.

En général, chaque épisode de la *sitcom* dure à peu près 24 minutes, ce qui est plus court que les autres genres de série. La répartition du minutage est précise et régulière, dans les premières 8 minutes, les personnages rencontrent un problème, dans les deuxièmes 8 minutes, le problème se complexifie, et dans les dernières 8 minutes, le problème est résolu, souvent avec succès. Benassi mentionne dans son ouvrage encore une autre « règle » conventionnelle pour qu'une *sitcom* soit réussie : « deux gags par minute et un dévoilement ou une nouvelle information toutes les trois minutes⁷² ». À noter également que rarement une *sitcom* se termine mal, car la *sitcom* a pour but de faire rire les spectateurs.

La *sitcom* est souvent diffusée en début de soirée (20h-23h environ), donc à un moment de grande écoute, de façon hebdomadaire, bi-hebdomadaire, ou même quotidienne. À la fin des années 1990, un nouveau type de *sitcom* de très courte occurrence fait son apparition, surtout dans le monde francophone, tel qu'*Un gars, une fille* (1997), *Caméra café* (2001), *Kaamelot* (2005), *Bref* (2011), etc. Grâce à sa très courte durée qui varie entre 3 et 6 minutes, elle occupe une très bonne place dans les grilles de programmes : tous les jours à 19h50, juste avant le journal, ce

⁷² S. Benassi, *Sérialité(s)* in *Décoder les séries télévisées*, sous la direction de Sarah Sepulchre, De Boeck Supérieur s.a., 2011, p. 101.

qui assure son taux d'audience.

Bien que la *sitcom* porte sur des sujets de plus en plus divers, l'histoire se déroule souvent au sein d'une famille. Ici, le mot « famille » prend un sens large : elle peut se constituer d'un groupe d'amis en colocation, des camarades qui travaillent dans un même bureau, ou même d'une combinaison des membres familiaux extrêmement singulière, telle qu'un père veuf qui élève ses trois filles avec son beau-frère dans *Full House* (1987). Chaque personnage a son propre caractère, qui donne lieu à de multiples contradictions, en d'autres termes, de nombreuses « situations » qui peuvent se produire réellement dans la vie quotidienne. Grâce à cette familiarité, les spectateurs éprouvent naturellement un sentiment intime et détendu en s'attachant à son « personnage miroir ». Dans son article sur la *sitcom* anglaise, Hayward fait l'éloge d'une excellente *sitcom* « famille » *Bread* en signalant : « la situation comique devient les situations comiques, d'adolescent en grand-père, nous suivons les problèmes que doivent affronter ces différentes classes d'âge⁷³ ».

Nous voulons également discuter un peu la notion de « situation ». D'abord, même si les situations de la *sitcom* sont souvent très dramatiques, voire improbables parfois, dans le but de créer des effets comiques, il existe néanmoins un certain réalisme dans la plupart des *sitcoms*. En règle générale, les situations sont proches de la vie réelle, sauf celles qui portent un ton postmoderne⁷⁴. Ensuite, dans les *sitcoms* traditionnelles, les situations se déroulent souvent dans un ou plusieurs lieux fixes, une maison, un restaurant, un bureau, etc., tandis que les situations qui se produisent hors de ces scènes intérieures, telles qu'un rendez-vous, un accident, sont rarement tournées et présentées aux spectateurs (elles

⁷³ S. Hayward, *Les trois catégories de la sitcom anglaise*, in *CinémAction N 57* : « les feuilletons télévisés européens », Corlet/Télérama, 1990.

⁷⁴ Il s'agit d'une tendance artistique dans les années 1960, qui se caractérise par son éclectisme. Le préfixe « post » marque son rejet des règles conventionnelles du modernisme. Sur le plan cinématographique, les films postmodernes consistent à bouleverser des représentations sur divers sujets. Par exemple, on peut briser le fossé entre la réalité et la fantaisie.

sont souvent racontées par les personnages). Enfin, l'intrigue ne présente pas nécessairement de continuité au sens où les situations mises en scène sont indépendantes par rapport aux différents épisodes, et chaque numéro est déployé souvent autour d'un personnage principal, ce qui permet aux spectateurs de suivre la *sitcom* en manquant certains épisodes.

2.1.2 Définition par typologie de la fiction télévisuelle

Dès son apparition, la fiction télévisuelle semble un genre très distinctif, elle est rarement confondue avec d'autres genres fictionnels : elle se distingue en premier lieu de la fiction en littérature, car elle est interprétée par des acteurs et réalisée par un metteur en scène pour que le spectateur l'apprécie d'une façon audiovisuelle, bien que l'interprétation soit basée sur un scénario; en second lieu, elle n'est créée et diffusée que pour les chaînes de télévision, et ce média exclusif la différencie de celle du cinéma et celle du théâtre; en dernier lieu, contrairement aux émissions factuelles et objectives, telles que le documentaire, le reportage, ou la télé-réalité, qui présentent le fait tel quel, la fiction télévisuelle relève d'une création artistique, qui peut être fictive, subjective, affective, et parfois engagée. Comme le note Benassi, « elles (les séries télévisuelles) créent toutes un univers semblable ou non au réel, mais qui n'est pas le réel et qui donnent ouvertement cet univers comme inventé. ⁷⁵»

Toutefois, en tant que genre de fiction « à suivre », c'est-à-dire comportant des épisodes, qui apparaît assez tardivement dans les années 1940, la fiction télévisuelle s'inspire beaucoup de ses prédécesseurs. Avant que le feuilleton et la série ne deviennent deux types canoniques de fictions télévisuelles, le terme « feuilleton » désigne, à l'origine, des œuvres publiées par épisodes sous une rubrique au bas des pages dans les journaux. Ces histoires à suivre font augmenter la vente des magazines en répondant à l'attente des lecteurs. En fait, le roman-

⁷⁵ S. Benassi, *Série et feuilletons T.V., pour une typologie des fictions télévisuelle*, Édition du CÉFAL, 2000, p. 21.

feuilleton existait depuis le 19^e siècle, par exemple, Balzac a publié ses *Splendeurs et Misères des courtisanes* en 1838 et Dumas *Les Trois Mousquetaires* en 1844 sous cette forme. Nous pouvons aussi citer quelques œuvres en feuilleton adapté ensuite sur le petit écran, tels que *les Mystères à Paris* (1842) de Sue, *les Drame de Paris* (1857) de Terrail, et *Chéri Bibi* (1913) de Leroux, etc. Vu que c'est un moyen très efficace pour passionner et fidéliser le public, les fictions télévisées adoptent cette forme de diffusion dès le début de son développement, et très rapidement, s'emparent du marché avec leurs avantages évidents.

Si les fictions télévisuelles font référence au roman-feuilleton sur la forme, elles s'inspirent de la création des personnages dans la bande dessinée américaine (les *comics*). Nés en 1938, les *comics* donnent naissance à de nombreux héros impressionnants, qui se présentent comme un symbole de la culture populaire, comme le Superman, le Batman, le Starman, le Green Lantern, etc. Ces personnages, qui touchaient profondément le public américain, deviennent les archétypes des futurs héros des fictions radiophoniques d'abord, puis celles de la télévision.

Les fictions télévisuelles sont l'héritière directe du feuilleton radiophonique. C'est à partir des années 1920 que les fictions feuilletonesques ont vu le jour sur la radiodiffusion. En fait, les premières séries proposées par trois grandes chaînes américaines dans les années 1940 sont toutes les adaptations des feuilletons sur les ondes. Par rapport au roman-feuilleton qui aborde essentiellement les fictions dramatiques, la radio inscrit également des feuilletons humoristiques à ses programmes. *Signé Furax* (1951), créé par Dac et Blanche, en est un exemple parmi les plus connus en France. En 1951, la comédie radiophonique *I love Lucy* est adaptée à la première *sitcom* américaine du même nom sur le petit écran, ce qui ouvre la nouvelle voie à la production des séries télévisées américaines. Nous reviendrons sur ce point dans la section 2.2.

Nel et Benassi se penchent sur la typologie de la fiction télévisuelle, et ils proposent une distinction et une catégorisation des différents genres de séries en

fonction de leur niveau diégétique et de leur structure variation / absence de variation. Nous faisons référence à leurs travaux pour voir où et comment ils situent la *sitcom* dans l'ensemble des fictions télévisuelles.

Nel est le premier en France à traiter la typologie des fictions télévisuelles. Sa conception repose principalement sur un fonctionnement dialectique « variation-invariation » : selon lui, il n'existe que deux moyens pour créer des fictions avec une suite : d'une part, la mise en feuilleton, qui est « une opération de dilatation, et de complexification de la diégèse, un étirement syntagmatique du récit qui conserve l'écoulement inéluctable du temps⁷⁶ », en d'autres mots, l'ensemble du feuilleton construit un monde narratif complet, qui peut être fragmenté pour avoir de nombreux épisodes, en suivant toujours une logique d'enchaînement; d'autre part, la mise en série, qui est « une opération de développement diégétique par déploiement de nombreux possibles autour d'un héros permanent ou d'un horizon de référence⁷⁷ ». Autrement dit, la série est composée d'épisodes dont chacun possède un monde narratif indépendant, et qui se relie entre eux par une « stratégie de variation ». Nel signale ensuite que c'est juste la *sitcom* et le *soap opera* qui peuvent « brouiller les frontières des deux territoires (la mise en feuilleton et la mise en série) ». Selon lui, la *sitcom* se trouve au croisement de ces deux types de fiction, puisque, dans certains épisodes, elle présente une continuité temporelle comme celle du feuilleton, et qu'elle respecte la règle de narration isolée de la série dans d'autres.

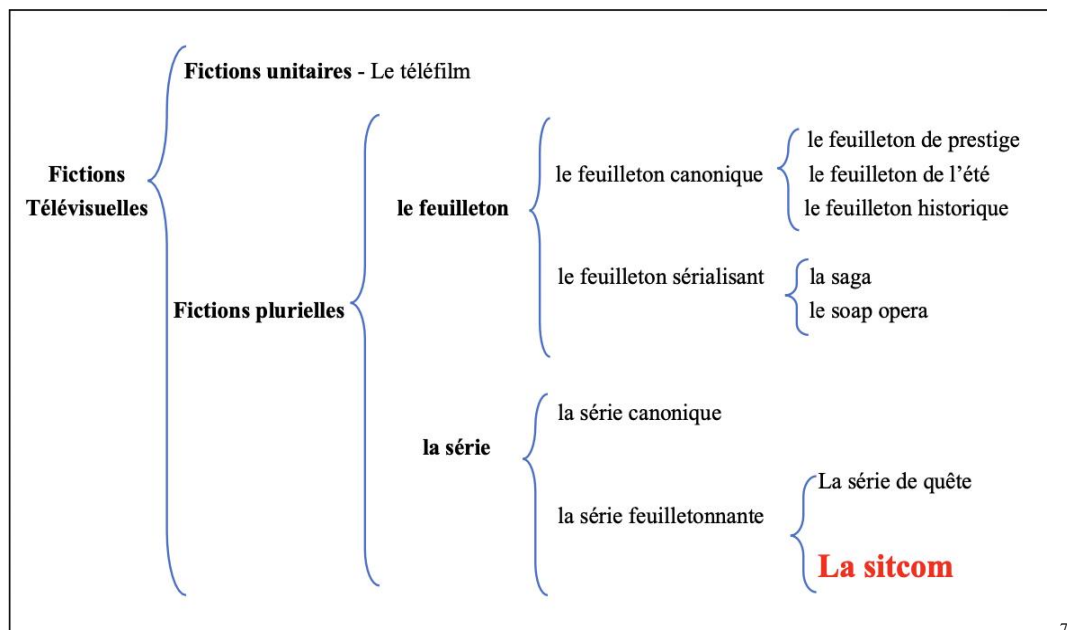
Si Nel établit une distinction fondamentale visant les deux grandes catégories de fictions télévisuelles, Benassi développe plus profondément ce classement dans son article en proposant quelques sous-catégories détaillées⁷⁸. Nous élaborons le schéma ci-dessous pour bien présenter sa conception et bien situer la *sitcom* dans

⁷⁶ N. Nel, « Quels sont les éléments clés de la sérialité? » in *CinémaAction N 57 : les feuilletons télévisés européens*, Corlet/Télérama, octobre 1990.

⁷⁷ *Idem*.

⁷⁸ S. Benassi, « Sérialité(s) » in *Décodé les séries télévisées*, De Boeck Supérieur s.a., 2011, pp. 75.-105.

sa catégorisation.



79

Schéma 3 : Les catégories des séries télévisées (réalisé par nous-mêmes selon le classement de Benassi).

Source : S. Benassi, « Sérialité(s) » in *Décodé les séries télévisées*, De Boeck Supérieur s.a., 2011, pp. 75-105.

Nous pouvons y constater que Benassi classe la *sitcom* dans la série, plus précisément la « série feuilletonnante ». Cette appellation indique déjà sa nature ambivalente et correspond en même temps à l'idée de Nel. Selon Benassi, dans la série feuilletonnante est introduite l'impression d'« écoulement du flux temporel au sein de la macro-récit ⁸⁰», ce qui donne un goût feuilletonesque à ce genre de série, notamment avec l'évolution de l'intrigue et les relations entre les personnages qui se compliquent.

Il résume ensuite trois étapes capitales de la série feuilletonesque: la séquence initiale pour introduire une tension, un nœud du récit, la séquence actionnelle pour que les héros essayent de s'en sortir, et la séquence finale où les héros

⁷⁹ Selon Benassi, ce qu'elle nomme « la série de la quête » se caractérise par la répétition du même schéma narratif d'un numéro à l'autre. Le héros sera en charge de remplir le même contrat dont l'exécution sera sans cesse différée. Par exemple, une quête de vérité, d'identité, etc. *ibid.*, p. 96-99.

⁸⁰ *Ibid.*, p. 95.

retournent à la situation quasi-initiale. Ces trois moments s'accordent bel et bien avec la répartition de trois « 8 minutes » de la *sitcom* que nous avons exposée dans la section précédente. Par la suite, Benassi apporte une définition assez claire en suivant sa logique de classement : la *sitcom* est pour lui une série feuilletonesque pour « faire naître le comique à partir d'une ou plusieurs situations qui constituent le fondement diégétique et narratif de chaque occurrence, et faire varier cette (ces) situation (s) d'un numéro à l'autre ⁸¹».

Citons ici également un auteur américain important Feuer dans le domaine du genre télévisé. Il distingue deux types de série : la série épisodique (*the episodic serie*) et la série continueuse (*continuing serial*)⁸². Selon elle, la *sitcom* relève sans aucun doute de la première, car l'histoire est bouclée dans chaque épisode. Cependant, elle fait remarquer que même si les situations de la *sitcom* s'avèrent parfois répétitives et statiques, les héros évoluent toutefois. Leur caractère, leur point de vue, leur vision du monde pourraient changer avec le temps, ce qui se passerait surtout dans les *sitcoms* qui se poursuivent pendant plusieurs années. Par exemple, un père blanc raciste dans le premier épisode pourrait être ensuite tout amical envers les Noirs. Cette évolution la distingue des autres séries épisodiques « pures ». Et, cette remarque rejoint en partie la définition de la série feuilletonesque de Benassi, en mettant en relief une certaine continuité dans le temps qui enchaîne les épisodes en quelque sorte.

En fait, avant l'apparition de la *sitcom*, il existait déjà des émissions qui pratiquaient le comique à la télévision, tels que le vaudeville interprété par Berle, et le *stand-up* de Seinfeld, et c'est justement ce dernier qui crée *Seinfeld*, l'une des *sitcoms* les plus populaires des années 1990. Ces formes d'émission humoristiques, considérées comme les inspirations de la *sitcom*, deviennent de moins en moins nombreuses avec l'avènement des séries télévisées, et la *sitcom* prend le relais

⁸¹ *Idem.*

⁸² J. Feuer, *Narrative form in American network television*, in *High theory / Low culture*, Colin MacCabe, Manchester, 1986, p.614.-p.617.

pour faire rire les spectateurs depuis les années 1950 jusqu'à nos jours, d'abord aux États-Unis, puis dans le monde entier.

2.2 L'évolution de la *sitcom* américaine

Les *sitcoms* sont apparues aux États-Unis dans les années 1950 et ont été populaires dans tout le pays. Les premières *sitcoms* américaines établissent les normes de production de ce type de séries télévisées, et le grand nombre de séries à différentes époques marquent l'histoire du développement de la *sitcom*. Dans ce chapitre, nous examinerons l'évolution des *sitcoms* aux États-Unis et l'impact qu'elles ont eu sur les *sitcoms* dans d'autres pays du monde entier.

2.2.1 L'apparition de la *sitcom*

Par rapport à la plupart des pays européens où la télévision devient un média de masse dans les décennies 1960, les États-Unis, moins influencés par la Deuxième Guerre mondiale, disposent de deux chaînes hertziennes en 1941, et émettent leurs premiers programmes réguliers depuis 1946. Puisque les séries télévisées fidélisent bien les spectateurs et attirent beaucoup d'annonceurs publicitaires, elles se développent au lendemain de l'apparition du média de la télévision. D'une part, l'évolution de la *sitcom* américaine est étroitement liée à la tendance des changements sériels aux États-Unis pendant ces décennies, à la fois sur la forme et sur le fond; d'autre part, elle reflète, d'une façon explicite ou implicite, la société américaine : l'augmentation du niveau de vie, l'actualité politique, la progression ou la régression économiques, et aussi la mentalité des Américains : la confiance ramenée par la prospérité économique, la tension suscitée par l'atmosphère de la guerre froide, la montée de la pensée féministe avec le progrès social, etc. C'est sans doute l'une des raisons pour lesquelles Winckler nomme son œuvre concernant la série américaine *Les « Miroirs » de la vie*⁸³.

⁸³ M. Winckler, *Les miroirs de la vie, Histoire des séries américaines*, Le passage Paris-New York Éditions, 2002.

Si dans les années 1940, les séries ne sont pas encore très répandues, l'apparition de *I love Lucy* (*L'extravagante Lucy*) en 1951 marque le début du premier âge d'or sériel aux États-Unis, et c'est une véritable *sitcom télévisée* au sens propre du terme. Comme mentionné ci-dessus, les séries télévisées font référence largement aux émissions radiophoniques, et avant *I love Lucy*, toutes les *sitcoms* sont une adaptation des comédies qui existaient à la radio, telles que *The life of Riley* (1944), *Mary Kay and Johnny* (1947), et *The Jack Benny Program* (1950). Ces *sitcoms* sont filmées dans les studios de New York, et diffusées d'une façon directe devant les spectateurs. Inspirée également d'une œuvre radio intitulée *My Favorite Husband*, *I Love Lucy* comporte de nombreuses innovations et définit ainsi ce type de série humoristique à bien des niveaux.

En premier lieu, Ball et son mari Arnaz, producteurs et acteurs de la *sitcom*, arrivent à persuader CBS de la tourner à Hollywood plutôt qu'à New York, et sur pellicule plutôt qu'en direct. De ce fait, la *sitcom* empruntant bien des éléments au cinéma pourrait être diffusée sur les deux côtes américaines et être rediffusée maintes fois. Le tournage en film est aussi considéré comme le commencement des séries télévisées modernes. En second lieu, grâce à un perfectionnement du système d'éclairage à angles multiples, on est capable de filmer les scènes avec trois caméras simultanément, ce qui favorise ensuite le montage et le mixage. En dernier lieu, afin d'imiter des conditions en direct, Lucille et Desi font inviter 300 personnes à regarder leur *sitcom*, et ils enregistrent leurs réactions et les ajoutent dans l'œuvre finale.

À part les aspects techniques mentionnés ci-dessus, les personnages de la *sitcom* évoluent, pendant sa diffusion qui s'étale sur six ans, avec les vrais changements des acteurs : par exemple, on fait de la grossesse de Lucille une intrigue pour le personnage dans la série. Selon Winckler, cette temporalité parallèle entre la série et la vie réelle permet aux spectateurs de concevoir un sentiment plus intime pour la fiction : « c'est à cette inscription du personnage dans le temps, aux effets visibles que le temps a sur lui, que l'effet-miroir des séries doit toute sa

puissance...ce n'est pas seulement un personnage que les spectateurs voient grandir, c'est un enfant qui pourrait être le leur ⁸⁴».

Ces innovations font non seulement de *I love Lucy* la série la plus regardée entre 1953 et 1957, mais aussi implantent des codes pour fabriquer la *sitcom*, dont certains sont encore en fonction dans la production d'aujourd'hui. Les sujets des *sitcoms* dans les années 1950 traitent majoritairement de la famille ou du couple, il faut attendre les années 1960 pour que le contenu de la *sitcom* devienne plus riche.

2.2.2 Les *sitcoms* américaines de la seconde moitié du 20^e siècle

Depuis les années 1960, les États-Unis sont en pleine urbanisation, il arrive une vague de *sitcoms* dites « régionale », et Boutet appelle ce type « *sitcom* du déracinement ⁸⁵ ». Ces *sitcoms* se passent à la campagne et les personnages principaux sont souvent des paysans très vulgaires. Dans *The Beverly Hillbillies* (1962), on raconte l'aventure d'une famille paysanne qui s'installe à Beverly Hill de Californie, tandis que dans *Green Acres* (1965), le couple citadin essaie de quitter la grande ville pour vivre à la campagne. Dans ces *sitcoms*, l'effet comique est produit par la confrontation des modes de vie différents. En jouant souvent sur les stéréotypes grossiers, la caricature campagnarde, et la satire loufoque, ces comédies du déracinement sont parfois vues comme des « séries faciles », qui caractérisent les fictions télévisuelles dans les années 1960.

Une autre tendance de la *sitcom* de cette époque, c'est l'ajout des éléments surnaturels, tels qu'un cheval qui sait parler dans *Mister Ed* (1961), une famille de monstres dans *The Munsters* (1966), une femme de ménage sorcière dans *Bewitched* (1964), etc. Dans ces *sitcoms*, les personnages « humains » ont souvent

⁸⁴ Martin Winckler, *Les miroirs de la vie, Histoire des séries américaines*, Le passage Paris-New York Éditions, 2002, p. 35.

⁸⁵ M. Boutet, *Histoire des séries télévisées* in *Décodé les séries télévisées*, sous la direction de Sarah Sepulchre, De Boeck Supérieur s.a., 2011, p. 24.

l'intention de cacher l'existence du fait fantastique, et les personnages surnaturels déjouent ensuite leurs tentatives. Le comique est produit par ces va-et-vient de façon répétitive. Selon Boutet, le goût pour le surnaturel n'est pas purement divertissant : « toutes ces séries utilisent en fait le fantastique comme une métaphore pour aborder les bouleversements de la structure familiale américaine traditionnelle dans les années 1960⁸⁶ ». Dans une atmosphère plaisante, on discute des phénomènes familiaux non moins sérieux, par exemple, de la vie homosexuelle des deux hommes dans *My favorite Martian* (1963), et de l'égalité du pouvoir entre dans le couple dans *Bewitched* (1964).

Par rapport au développement vigoureux des séries dans les années 1950, les deux décennies suivantes paraissent moins inventives sur la forme. Cependant, dans cette période, les États-Unis connaissent de nombreux événements qui deviennent des sources des fictions télévisées. Le contenu des séries s'avère beaucoup plus riche, ou plus précisément, plus engagé : la ségrégation raciale, la guerre du Vietnam, la guerre froide, l'émancipation des femmes sont tous des sujets récurrents dans les séries de cette époque, surtout dans celles des années 1970. Ces séries se faisant l'écho de la société sont qualifiées par certains chercheurs d'« anticonformistes », et cette tendance se manifeste aussi dans les *sitcoms* de la période. De 1971 à 1976, la fiction la plus regardée aux États Unis est *All in the Family* (1971), une *sitcom* mettant en scène une famille du quartier Queens à New York, avec des personnes très typiques à l'époque : un Américain de classe moyenne, raciste et sexiste, sa femme bienveillante, et leur fille et son mari *hippies*. On met en scène les questions les plus incisives de la société sans recourir à la métaphore, ce qui suscite de grands débats à travers le pays. Cette représentation des Noirs reflète bien le changement de la condition sociale aux États-Unis dans les années 1970.

Une autre *sitcom* engagée est *M*A*S*H* (1972), qui allie drame médical et

⁸⁶ Marjolaine Boutet, Histoire des séries télévisées in *Décodé les séries télévisées*, sous la direction de Sarah Sepulchre, De Boeck Supérieur s.a., 2011, p.25

comédie en racontant des anecdotes dans un hôpital militaire pendant un conflit entre les Américains et les communistes de la Corée du Nord. Elle est considérée comme une *sitcom* anticonformiste et pacifiste en faisant allusion à la guerre du Vietnam. L'effet comique s'appuie largement sur des paroles grossières et obscènes, l'humour noir n'étant pas exclu. Cette *sitcom* reste très populaire pendant sa longue durée de 11 ans, et son dernier épisode en 1983 attire 106 millions de spectateurs, soit 77% de part de marché⁸⁷, ce qui reste le record d'audience du pays.

Les années 1970 sont aussi marquées par l'émancipation féministe, et ce thème est largement développé dans les *sitcoms* jusqu'à la décennie suivante. *The Mary Tyler Moore Show* (1970) est la *sitcom* féministe pionnière, qui décrit une femme célibataire ayant l'intention d'entrer dans le monde professionnel. Une autre *sitcom* audacieuse digne d'être mentionnée est *Maude* (1972), dans laquelle on touche des sujets interdits auparavant à l'écran, tels que l'avortement, la ménopause, et la chirurgie esthétique, etc. La *sitcom* féministe devient une vraie tendance de l'époque, et les œuvres abondent jusqu'aux années 1980. Nous pouvons en citer quelques-unes : *Rhoda* (1974), *Laverne & Shirley* (1976), *Kate & Allie* (1984), *The Golden Girls* (1985), *Designing Women* (1986). D'une part, les *sitcoms* féministes reflètent la condition améliorée des femmes dans la société américaine, de l'autre, elles font promouvoir le statut des personnages féminins dans la série télévisée, comme Winckler signale, puisque « c'est au sein des *sitcoms* que les personnages féminins accèdent à leur statut d'individus indépendants⁸⁸ ».

Les années 1980 sont parfois considérées comme le deuxième âge d'or des séries aux États-Unis, car beaucoup de formes innovantes des fictions télévisées apparaissent sur le petit écran, comme la série chorale, le mélange des genres, et la série avec des *cliffhangers* (des suspenses bien menés) à la fin de chaque épisode.

⁸⁷ <https://www.statista.com/chart/2793/the-most-watched-tv-series-finales-in-history/>

⁸⁸ M. Winckler, *Les miroirs de la vie, Histoire des séries américaines*, Le passage Paris-New York Éditions, 2002, p. 70.

Par contre, la *sitcom*, en tant que genre très codé, n'évolue pas beaucoup dans cette époque, autant sur la forme que sur le contenu. En fait, elle constitue même un retour au conservatisme, n'abordant pas des sujets sensibles comme ceux de la décennie précédente. Les années 1980, l'époque de Reagan, sont une période du politiquement correct. Le discours dans les séries devient plus moralisant, même dans la *sitcom*, où une vision de l'éducation s'impose, comme c'est le cas dans *Cosby Show* (1984), qui met en scène une famille noire aisée habitant à Brooklyn, New York. Dans cette *sitcom*, les conflits familiaux sont légers, les problèmes des membres de la famille sont faciles à résoudre, chaque épisode se termine par un *happy-end*.

Depuis 1990, la chaîne HBO commence à se distinguer des autres grands *networks* (NBC, ABC, CBS, etc.) en produisant des séries originales avec beaucoup d'audace. En tant que chaîne à laquelle les spectateurs sont obligés de s'abonner, HBO bénéficie d'une absence de contrôle de FCC⁸⁹, ce qui permet de briser les tabous et de créer des séries hors norme. Inspirées par le modèle de HBO, les grandes chaînes hertziennes se lancent aussi dans la révolution sur le contenu des fictions télévisées. À la différence des années 1980, cette fois le politiquement incorrect s'impose dans les séries américaines dans les décennies 1990 et 2000. Dans la *sitcom*, on n'hésite plus à jouer sur l'humour noir, comme dans *Seinfeld* (1989), les gags s'avèrent même cruels sans s'inquiéter du moindre tabou du média de mass, comme les handicapés, le racisme, la sexualité, la discrimination, etc. C'est le cas aussi dans *Arrested Development* (2006), *30 Rock* (2006), *Two broken girls* (2011), etc. Avec des gags grinçants, la *sitcom* de cette époque brosse un portrait plus réaliste de la société américaine.

Seinfeld est aussi inventif : elle raconte des histoires entre amis plutôt qu'au sein une famille. À partir de *Seinfeld*, les *sitcoms* des années 1990 et 2000 ne se centrent plus sur la relation familiale, mais mettent en scène la vie d'un groupe d'amis, ou

⁸⁹ *Federal Communications Commission*, une agence chargée de réguler les contenus sur la télévision et à la radio.

des colocataires. Notamment après le grand succès de *Friends*, diffusée en 1994, le petit écran regorge de ce type de *sitcom*, par exemple, *Sex and the City* (1998), *Will & Grace* (1998), *How I met your mother* (2005), *The big bang theory* (2007), etc. D'après Boutet, ce changement « reflète les interrogations de la génération qui a succédé aux *baby boomers* dans un monde où les repères traditionnels (la famille et le travail) sont remis en cause et où les liens amicaux apparaissent souvent comme le seul refuge stable⁹⁰ ». Les personnages principaux dans ces *sitcoms* deviennent plus divers, comme les deux héros homosexuels dans *Will & Grace* (1998), un groupe d'amies trentenaires célibataires à New York dans *Sex and the City* (1998), et Rajesh, un astronome d'origine indienne qui souffre de mutisme sélectif dans *The big bang theory* (2007). De plus, la *sitcom* de jeunesse a vu le jour avec la production et la diffusion de *Saved by the Bell* (1989) sur NBC et *Parker Lewis Can't Lose* (1990) sur FOX. Dans ces deux *sitcoms*, les personnages sont joués par de vrais acteurs adolescents, et elles visent spécifiquement à ce public, ce qui reflète aussi la tendance que selon laquelle les séries s'adressent aux à des spectateurs de plus en plus restreints.

Les *sitcoms* de cette époque brillent non seulement par la richesse des sujets et des valeurs, mais aussi par la forme de production. S'inspirant de la télé-réalité, des acteurs dans *The Office* (2005) et *Modern Family* (2009) sont conscients de l'existence des caméras, parfois ils s'adressent directement aux spectateurs. Ce procédé de tournage donne aux deux *sitcoms* un goût post-moderne en brisant le « quatrième mûre⁹¹ » de la scène. Les *sitcoms* de cette époque se caractérisent également par la sollicitation d'acteurs célèbres pour interpréter un rôle occasionnel dans un ou plusieurs épisodes. Par exemple, dans *Friends*, Bruce Willis

⁹⁰ M. Boutet, Histoire des séries télévisées in *Décodé les séries télévisées*, sous la direction de Sarah Sepulchre, De Boeck Supérieur s.a., 2011, p. 41.

⁹¹ Cette métaphore est premièrement utilisée par Diderot dans *De la poésie dramatique* (1763) : « Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui nous sépare du parterre; jouez comme si la toile ne se levait pas ». La conception a été adoptée plus tard dans le domaine de cinéma, notamment dans leurs œuvres de style réaliste, pour interdire aux acteurs de regarder directement la caméra.

est invité à jouer un homme, Paul, dont Rachel tombe amoureuse; dans *Will & Grace*, Madonna Ciccone interprète la nouvelle colocataire de Karen, et dans *Everybody loves Raymond (1996)*, de nombreux sportifs célèbres sont présentés, car le personnage principal Ray Barone est un journaliste sportif. Le *guest star* (la vedette invitée) est un moyen très efficace pour attirer l'audience, mais il donne lieu aux critiques également qui y voient un moyen de rendre les *sitcoms* extrêmement commerciales.

En guise de résumé, nous remarquons que, dans la deuxième moitié du 20^e siècle, l'évolution des *sitcoms* américaines est étroitement liée à l'actualité d'une époque donnée, et que certaines pourraient être très engagées, c'est pourquoi la *sitcom* est considérée comme un miroir de la vie sociale. Par rapport au contenu dont les sujets s'avèrent de plus en plus variés, les formes de production et de diffusion de la *sitcom* restent relativement stables, il en résulte que la *sitcom* devient un genre de fiction télévisuelle très codé. Les règles canoniques progressivement formées pendant ces décennies exercent une influence profonde sur la production de ce genre de série télévisée dans le monde entier, notamment en France.

2.3 Le paysage de la *sitcom* en France

2.3.1 La production des fictions télévisuelles en France

En 1938, la première expérimentation de la télévision est lancée en France, puis elle est interrompue pendant la guerre. En 1945, la diffusion est reprise par RTF (la Radiodiffusion – télévision française), qui était la seule chaîne nationale sur l'ensemble de l'Hexagone. Toutefois, l'apparition de la fiction télévisuelle française ne tarde pas. En 1950, RTF diffuse le premier feuilleton en France, *L'Agence Nostradamus*, une histoire policière réalisée par Claude Barma. Cependant, la tentative ne se poursuit pas. C'est en 1958 qu'est né le deuxième feuilleton, *Les Cinq Dernières Minutes*, créé par Claude Loursais. Ce feuilleton policier remporte un grand succès en France, ce qui rend ce genre de fiction très populaire en France. À partir de la fin des années 1950, de nombreux feuilletons américains sont importés et diffusés sur RTF, tels qu'*Alfred Hitchcock Présente* en 1958, *Ivanhoé* en 1959, *la Flèche brisée* en 1960, etc. À l'époque, certains sujets restent encore tabous à la télévision, par exemple, la série médicale et la science-fiction. Par conséquent, on a souvent coupé certaines scènes dans ces feuilletons introduits. L'arrivée des feuilletons étrangers suscite également la création des fictions télévisuelles en France, surtout le feuilleton historique, un genre dans lequel les Français se distinguent. Nous pouvons en citer quelques-uns remarquables, comme *Rocambole* (1964), la dame de *Monsoreau* (1971), etc. De 1964 à 1974, c'est la période de l'ORTF (Office de radiodiffusion-télévision française), dont la mission est la tutelle de la diffusion des émissions sur TF1 (ancien RTF), Antenne 2 lancée en 1963, et FR3 en 1972.

Nous pouvons remarquer qu'avant l'année 1964, la *sitcom* ne fait pas son apparition sur le petit écran en France, que ce soit une création authentique ou une série importée. La situation a changé à partir de cette année, avec la diffusion de la *sitcom* pionnière américaine *L'Extravagante Lucy (I Love Lucy)* sur Antenne 2. Dans les deux années suivantes, deux *sitcoms* magiques, *Monsieur Ed (Mister Ed)*,

et *Ma sorcière bien aimée* (*Bewitched*), sont diffusées successivement sur les antennes de l'ORTF. Cette année est aussi le commencement d'un afflux des séries étrangères, cette invasion dure une dizaine d'années et arrive à son apogée en 1973, avec l'émission de TF1 *La Une est à Vous*, dans laquelle sont diffusées un grand nombre de séries américaines et anglaises de tous types. Malgré certaines séries françaises authentiques de bonne qualité, comme le genre policier et le feuilleton historique, il est indéniable que la télévision française regorge de séries étrangères, et que le développement des séries françaises reste en retard par rapport à ses homologues américaines.

D'une part, comme nous l'avons mentionné plus haut, en France, la fiction télévisuelle est considérée comme un produit commercial ou un moyen de divertissement au lieu d'une œuvre artistique. Comme le note Esquenazi, « le ton le plus souvent employé pour décrire les séries est celui de l'analyse du phénomène de mode, on est encore très loin de la reconnaissance et de l'intérêt soutenu que montre l'*intelligentisia* américaine, source d'une multitude de livres, essais, articles, événements, séminaires⁹² ». Par contre, aux États Unis, la série non seulement fait partie des activités culturelles dignes d'être respectées, elle assume aussi une certaine responsabilité sociale en portant sur des sujets polémiques. D'autre part, la production de la série dépend largement du facteur économique, la France n'a pas encore établi une « industrie » de la série télévisée qui favoriserait bien la production et la diffusion des séries, en réunissant des auteurs créatifs, des équipes compétentes, et des annonceurs publicitaires proposant les ressources financières.

De toute façon, la série française est en développement, notamment dans les années 1980, le paysage télévisuel connaît de véritables bouleversements avec la multiplication des chaînes, comme la chaîne payante cryptée, Canal+ fondée en 1984, et des chaînes câblées et satellites, comme AB1, Comédie+, Jimmy, Ciné+,

⁹² Jean-Pierre Esquenazi, *Mythologie des séries télé*, Le cavalier Bleu, 2009, p.21.

Disney Channel, etc. Elles commencent à rivaliser avec des antennes nationales, la concurrence obligeant ces dernières à entamer un processus de privatisation. Contrairement aux chaînes nationales « généralistes », ces nouvelles chaînes se concentrent souvent sur un seul domaine pour se donner une image de marque, telles que Jimmy pour des séries américaines innovantes en version originale, Téva pour des émissions des femmes, ou comme d'autres dont le nom démontre déjà leur domaine d'intérêt : Ciné+, Comédie+, Eurosport, Fashion TV, etc.

De plus en plus de chaînes comptent sur la programmation de séries pour attirer les téléspectateurs. À l'aube des années 1990, le Groupe AB (AB Production avant 1999) commence à créer un grand nombre de séries, et devient ensuite la société principale dans le domaine de la production des fictions télévisuelles. Pendant 10 ans, une trentaine de séries, et près de 3000 épisodes sont créés et diffusés, y compris beaucoup de *sitcoms* originales françaises. En même temps, l'importation des séries étrangères n'en demeure pas moins nombreuse. Grâce au foisonnement des chaînes, presque toutes les grandes séries américaines innovantes apparaissent sur le petit écran, parmi les plus populaires, *X-Files* (1994 sur M6), *NTPD* (1994 sur France 3), *Urgence* (1995 sur France 2), *Chicago Hospital* (1996 sur France 2), etc. C'est également dans cette période que les *sitcoms* américaines les plus populaires se présentent à la télévision française, à la fois sur les chaînes hertziennes et sur celles du câble et du satellite. La diffusion est souvent en version française sur les trois antennes, alors que les chaînes privées gardent la version originale pour que les spectateurs aient plus de choix. Par exemple, en 1996 et 1997, *Friends* est diffusée simultanément sur quatre chaînes, France 2 adopte la version française, tandis que Canal Jimmy, AB1 et RTL9 choisissent la version originale.

Comme présenté précédemment, à l'arrivée du 21^e siècle, les chaînes américaines se lancent dans les séries plus très créatives et audacieuses telles que les séries mettant en scène les coulisses du pouvoir suprême (*À la Maison Blanche*), les séries d'espion (*Alias*), les séries qui se déroulent en temps réel (*24 Heures*

Chrono), les séries de l'enquête policière scientifique (*Les Experts*), les séries mystérieuses et intrigantes (*Lost*), et les séries hybrides qui mélangent le *soap* et la comédie (*Desperate Housewives*), etc. Ces séries extraordinaires sont très rapidement diffusées à l'échelle mondiale, en France aussi, bien sûr. Les téléspectateurs français manifestent un goût de plus en plus raffiné, ce qui demande une modernisation urgente de la production des séries françaises. En réalité, jamais les séries françaises n'ont été aussi aussi diverses et passionnantes que lors de cette période. On fait des tentatives presque sur tous les genres, notamment après 2010, où les séries françaises remportent un succès considérable, nous pouvons en citer quelques-unes : la série d'espionnage (*Le bureau des Légendes* 2015), le thriller (*Braquo* 2009, *Zone blanche* 2017), la série fantastique (*Les revenants* 2012, *Le secret d'Élise* 2016), la série politique (*École du pouvoir* 2008, *Baron Noir* 2016), et bien sûr les deux genres où les Français excellent, le genre policier, (*Les petits meurtres d'Agatha Christie* 2008, *Falco* 2013), et le drame historique (*Napoléon*, 2002, *Un village français* 2008, *Versailles* 2015). De même, en ce qui concerne la *sitcom*, de nombreuses séries de qualité ont vu le jour, notamment la *shortcom*, un nouveau type de *sitcom* de très courte durée, qui est créée initialement en France et devient le pilier de la comédie sur le petit écran.

2.3.2 Le développement de la *sitcom* française

La première série comique française date de la période de l'RTF. En 1962, *Quand on est deux*, réalisé par Jacques-Gérard Cornu, est diffusée sur la chaîne unique de l'RTF. À proprement parler, ce n'est pas une vraie *sitcom*, car elle ne respecte pas les normes de la *sitcom* traditionnelle, étant constituée de séquences de 13 minutes au lieu des 24 minutes traditionnelles. Cependant, c'est la première fois que la comédie se présente sous la forme de série à la télévision française.

En 1965, une année après la diffusion de la *sitcom* américaine culte *L'extravagante Lucy* sur Antenne 2, les Français inventent leur propre *sitcom*. *Les Saintes chéries*, créée par de Buron, est diffusée sur la première chaîne de l'ORTF.

Composée de 3 saisons et 39 épisodes en total, la *sitcom* met en scène les tracasseries quotidiennes d'un couple moyen, Ève et Pierre Lagarde. Puis, dans les années 1970, il est intéressant de faire remarquer que la création de la *sitcom* française est interrompue d'une façon radicale. En réalité, les téléspectateurs n'arrivent plus à regarder une *sitcom* d'origine française sur le petit écran avant la fin des années 1980. D'un côté, malgré sa longue diffusion de 5 ans, *Les Saintes chéries* ne semble pas avoir provoqué un grand intérêt chez le public; de l'autre côté, un grand nombre de séries américaines populaires sont introduites en France à cette époque, y compris des *sitcoms* célèbres telles que *M*A*S*H* en 1976, *Les Arpents verts* (*Green Acres*) en 1979, etc. De ce fait, la programmation de la télévision étant déjà trop saturée pour la production de nouvelles *sitcoms* françaises.

Cette rupture se termine à la fin des années 1980, avec la modernisation des séries françaises. Groupe AB se lance dans la création des séries, et il s'attaque notamment à la *sitcom*. Depuis 1987 jusqu'en 1999, il produit une vingtaine de *sitcoms* dont deux grands sujets se détachent : le premier l'adolescence et les jeunes, avec *Premiers baisers* (1991) qui raconte la vie quotidienne d'une lycéenne, *Hélène et les garçons* (1992) qui met en scène les aventures sentimentales d'un groupe d'étudiants, *Le collège des cœurs brisés* (1992) qui présente les élèves d'un collège singulier qui « réparent » leurs cœurs, et *La philo selon Philippe* (1995) qui se déroule autour du conflit entre les élèves de terminale littéraire et leur professeur de philosophie; l'autre sujet est centré sur la vie professionnelle très variée, avec le quotidien d'un équipage d'un bateau croisière dans *La Croisière foll'amour* (1994), sur les mésaventures de l'équipe d'animateurs dans *Les Garçons de la plage* (1994), en passant par la vie des apprentis comédiens dans *L'École des passions* (1996), et ces histoires qui se passent dans un contexte professionnel loin de la vie ordinaire attirent bien l'attention des téléspectateurs.

Voici une liste de *sitcoms* produites par Groupe AB depuis 1987 :

Année	Nom de la sitcom	Chaîne de diffusion d'origine
1987	<i>Pas de pitié pour les Croissants</i>	TF1
1989	Salut les musclés	TF1
1990	<i>Marotte et Charlie</i>	TF1
1991	<i>66 Chump Avenue</i>	TF1
	<i>Premiers Baisers</i>	TF1
	<i>Salut Les musclés</i>	TF1
	<i>Cas de divorce</i>	La Cinq
1992	<i>Hélène et les Garçons</i>	TF1
	<i>Le collège des coeurs brisés</i>	TF1
	<i>Le Miel et les Abeilles</i>	TF1
1993	<i>Les Filles d'à côté</i>	TF1
1994	<i>Les Garçons de la plage</i>	TF1
	<i>La Croisière foll'amour</i>	TF1
1995	<i>Les Années fac</i>	TF1
	<i>Le Miracle de l'amour</i>	TF1
	<i>Les Nouvelles Filles d'à côté</i>	TF1
	<i>La philo selon Phillippe</i>	TF1
	<i>Un homme à domicile</i>	France 2
1996	<i>Élisa, un roman photo</i>	TF1
	<i>L'École des passions</i>	TF1
	<i>Les Vacances de l'amour</i>	TF1
	<i>L'un contre l'autre</i>	TF1
1997	<i>Pour être libre</i>	TF1
	<i>Studio des artistes</i>	France 2
1998	<i>Estra zigda</i>	M6
	<i>Les Années bleues</i>	TF1
1999	<i>Sur la vie de ma mère</i>	France 2

La plupart de ces *sitcoms* sont diffusées sur TF1 dans l'après-midi, c'est pourquoi

ces séries sont parfois confondues avec les *soaps*⁹³, d'autant plus qu'elles se caractérisent par leur effet humoristique léger. C'est sans doute l'une des raisons pour lesquelles toutes les *sitcoms* des années 1990 ne remportent pas de succès considérable.

Le paysage des *sitcoms françaises* a changé avec des créations sur Canal+, qui prend le relais du Group AB en produisant des *sitcoms* innovantes à la fin des années 1990. En fait, il semble que Canal+ a toujours une prédilection pour la *sitcom*. En 1987, il diffuse une série tentative *Objectif Nul* qui se distingue des autres par son format court de 7 minutes, ce qui ouvre la voie à ce genre de *sitcom* que les Américains appellent « *shortcom* ». En 1998, Canal+ décide de produire ses propres *sitcoms* et de les diffuser initialement en début de soirée. *Blague à part* (1998) prend un ton surréaliste pour raconter des tracasseries quotidiennes, *H* (1998) raconte des anecdotes dans un hôpital. Toutes les deux figurent parmi les *sitcoms* les plus réussies de la France. Puis, en 1999, *Eva mag* porte sur certains éléments féministes, en mettant en scène une équipe rédactionnelle d'un journal féminin. Le lancement de Canal+ apporte une nouvelle vigueur à la *sitcom* française.

À la différence de la *sitcom* américaine constituée d'occurrences de 24 minutes en général, toutes les *sitcoms* françaises mentionnées ci-dessus durent 26 minutes. Cette règle canonique est enfreinte au 21^e siècle avec l'apparition d'un nouveau type de *sitcom* qui ne dure que de 1 à 7 minutes, soit la *shortcom* mentionnée ci-dessus, qui mélange le sketch et la comédie de situation, en présentant un nombre de personnages et de lieux très réduit. Son tournage est souvent effectué avec une seule caméra au front au lieu de trois simultanément. Elle occupe souvent une place favorable dans la grille des programmes – tous les soirs juste avant le journal, ce qui lui garantit un bon taux d'audience.

L'une des *shortcoms* françaises incontournable est *Un gars, Une fille* (1999), qui

⁹³ Selon *Larousse*, ce mot anglais désigne les feuilletons télévisés à épisodes multiples, mettant généralement en scène des personnages à la psychologie stéréotypée dans des intrigues fondées essentiellement sur les situations et l'action.

raconte la vie quotidienne de Chouchou et Loulou. Puisque cette *shortcom* est pleine de clichés, elle fait en sorte que s'identifient à ce couple et remporte ainsi un succès brillant. Sa réussite entraîne une véritable vague de *shortcoms* jusqu'à aujourd'hui. En fait, depuis 2000, on ne compte que six *sitcoms* traditionnelles avec une durée de 26 minutes (*Le groupe* en 2001, *La chanson du dimanche*, la série en 2011, *En famille* en 2012, *Strictement platonique* en 2012, *C'est la crise* en 2013). En revanche, les *shortcoms* débordent toutefois sur le petit écran. Voici une liste de *shortcoms* après la diffusion d'*Un gars, Une fille* :

Année	Nom de la <i>shortcom</i>	Durée	Chaîne d'origine
2001	<i>Caméra café</i>	3-6min.	M6
2004	<i>Samantha oups</i>	5min.	France 2
2005	<i>Kaamelotte</i>	3min.30	M6
2006	<i>Trop de la classe</i>	6min.	Disney Channel France
	<i>Avez-vous déjà vu</i>	45sec.	M6 / Canal J
2007	<i>Nerdz</i>	4min.30	Nolife
	<i>Tranche de vie</i>	5min.	Disney Channel France
2009	<i>Scène de ménages</i>	3min.	M6
2011	<i>Bref</i>	1.5-3 min.	Canal+
	<i>Very bad blague</i>	1-5min.	D8
	<i>Vestiaires</i>	5min.	France 2
2012	<i>Nos chers voisins</i>	6min.	TF1
	<i>Soda</i>	2-3min.	M6 / W9

Les sujets de ces *shortcoms* sont aussi variés que les *sitcoms* classiques, pouvant porter sur la vie familiale (*Nos chers voisins*, *Scène de ménages*, *Chez Mangaye*), les tracasseries entre deux ou trois amis (*Tranche de vie*, *Vestiaires*), le quotidien des couples (*Un gars, Une fille*, *Scène de ménage*), le monde des adolescents (*Trop la*

classe, Soda), une historiette entre les camarades d'un bureau (*Café caméra*), etc. Les personnages s'avèrent très représentatifs de notre temps, par exemple, *Nerdz* met en scène un « nolife », un homme de 24 ans, qui consacre tout son temps à se plonger dans les jeux vidéo, et dans le *Bref*, un trentenaire parisien, célibataire et chômeur, est occupé par la recherche d'un travail et la séduction des filles – souvent sans succès.

Une autre particularité de la *shortcom*, c'est qu'elle se sert couramment des techniques de montage pour créer une atmosphère postmoderne, par exemple, le héros de *Bref* parle à la première personne en regardant directement la caméra parfois, et dans *Very bad blague*, de nombreux plan-sur-plan et *flash backs* sont insérés dans le sketch. L'innovation de la *shortcom* continue encore en France..

Conclusion

La *sitcom* est un genre de fiction télévisuelle très codée, dont le but principal est de faire rire les téléspectateurs par des situations mises en scène. De son apparition dans les années 50 jusqu'à nos jours, la *sitcom* ne cesse d'évoluer aussi bien sur les contenus que les formes. La *sitcom* n'est pas une pure production ludique, par contre, elle peut se servir d'un miroir de la vie sociale, ce qui se traduit par des sujets variés qui suivent l'actualité de l'époque. À la fin des années 90, la *shortcom* fait son apparition en France et remporte un grand succès, puis elle devient le principal genre de fiction télévisuelle en France au siècle suivant. Le comique dans le *shortcom* a ses propres caractéristiques. Dans la partie d'analyse de la thèse, nous utiliserons, comme corpus de notre recherche, *Bref*, une *shortcom* de 80 épisodes créés par Canal+ en 2012, pour montrer combien l'effet comique peut être intense dans une fiction télévisuelle aussi courte. Mais avant cela, nous devons nous appuyer sur certaines théories linguistiques pour élaborer le cadre théorique de notre recherche.

Chapitre 3 Le cadre théorique : les interactions verbales

Le but de notre recherche est d'expliquer, dans une perspective linguistique, comment on crée l'effet comique, notamment dans la *sitcom*. Nous considérons la pratique du comique de la *sitcom* surtout comme une interaction entre les créateurs et les téléspectateurs, et nous cherchons à examiner comment cette interaction particulière fonctionne, c'est-à-dire, comment l'effet comique est obtenu au cours de cette interaction. Nous faisons référence principalement aux travaux de Kerbrat-Orecchioni, qui présente systématiquement et intégralement la linguistique interactionniste tant sur le plan théorique que pratique. Elle accorde de l'importance à la notion du contexte, aux matériaux sémiotiques, et aux règles conversationnelles, en prenant ces trois parties pour composantes de base de l'interaction. Nous utiliserons également ces trois aspects comme cadre de base et support théorique pour la partie analyse de la thèse.

3.1 Le courant interactionniste : origine et objectifs

À partir des années 30, le courant interactionnel a émergé d'abord aux États-Unis dans le domaine psychologique. Mead (1934) a fondé sa théorie de la psychologie sociale sur l'esprit humain, notamment la capacité de se servir de signes au cours de la perception du monde extérieur. Très rapidement, ce courant a suscité l'intérêt des sociologues, dont les représentants sont en particulier un grand nombre de chercheurs américains formant, ce que l'on appelle « l'École de Chicago ». Les partisans étant nombreux, nous pouvons évoquer quelques-uns : Becker (1963), qui développe sa théorie de la déviance en expliquant les processus interactifs d'un acte déviant, notamment la procédure de l'étiquetage par les acteurs sociaux; Blumer (1969), fondateur de l'interactionnisme symbolique, qui propose trois postulats de ce courant autour de la notion du « sens », considéré comme un produit modifiable de l'interaction interpersonnelle dans la société; Goffman (1959, 1982), qui avance la conception interactionniste en comparant la vie quotidienne à une « scène », et met en avant l'importance des « faces » dans

l'interaction sociale.

Sous l'inspiration de l'École de Chicago, le courant interactionniste devient de plus en plus transdisciplinaire. Les recherches sont notamment nombreuses et remarquables dans le domaine ethno-sociologique, et ils inspirent directement les études de ce courant en linguistique. D'abord, le mérite revient à Hymes (1962), qui, à l'encontre de la conception chomskyenne, envisage les structures linguistiques plus comme moyen de communication en insistant sur la compétence communicative. Ensuite vient Gumperz (1971), qui traite les structures linguistiques utilisées dans différentes communautés sociales, et qui proposera plus tard le concept d'indice de contextualisation en tant que moyen décisif pour réussir l'interaction. Ces deux auteurs fondent, avec un groupe de chercheurs tels que Eving-Tripp, Labov, Hall, l'approche de l'ethnographie de la communication, dont l'objet d'étude est de « décrire l'utilisation du langage dans la vie sociale et plus précisément, de dégager l'ensemble des normes qui sous-tendent le fonctionnement des interactions dans une société donnée⁹⁴ ». C'est pourquoi cette discipline met l'accent sur le rôle de contexte dans l'interaction sociale. Sur le plan ethno-sociologique, nous devons aussi évoquer l'approche de l'éthnométhodologie, qui a pour centre d'intérêt les méthodes utilisées par des membres sociales dans le but d'assurer la fonction communicative d'une société. Plusieurs études font partie de cette approche, tels que les travaux de Sack (1975)⁹⁵, Schegloff (1960), et Jefferson (1974).

Les recherches ethno-sociologiques sur les activités langagières jettent les bases de la linguistique interactionniste qui se constitue au début des années 70 aux États-Unis, et dans les années 80 en France. Selon Kerbrat-Orecchioni, cette approche linguistique adopte la tradition de plusieurs domaines : elle s'inspire de l'analyse du discours, dont l'unité de recherche est une séquence de phrase

⁹⁴ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 59.

⁹⁵ Les publications de Sacks proviennent de ses conférences données de 1964 à 1972 à l'Université de Californie, elles sont transcrites et éditées par G. Jefferson en 1992, à cause de la morte accidentelle de Sacks en 1975.

cohérente, de la linguistique de l'énonciation qui prend en compte la réalité contextuelle, et de la théorie des actes de parole, qui décrit l'unité de base de la conversation. En réunissant ces acquis, la linguistique interactionniste a pour but de décrire et d'expliquer comment les différentes dimensions linguistiques se forment au cours de l'interaction dans une société d'un côté, et comment des signes multicanaux influencent la réalisation de l'interaction de l'autre. Maintenant, il importe de préciser quelques conceptions fondamentales de cette approche linguistique et de justifier en même temps le choix de la théorie sur laquelle s'appuie le développement de notre thèse, d'autant que les interactionnistes ont des visions différentes des autres courants linguistique sur la notion de communication et de compétence.

3.1.1 La vision de la communication

Aux yeux des interactionnistes, la communication est considérée non plus comme un processus unilatéral, constitué d'un émetteur actif comparé à l'« encodeur », et d'un récepteur passif au « décodeur », mais elle est censée être réalisée par tous les participants occupant une place égale, malgré leurs différentes façons d'intervenir. L'idée de l'interaction implique d'abord une influence réciproque entre l'émission et la réception dans la communication, comme le précise Kerbrat-Orecchioni, « les phases d'émission et de réception sont en relation de détermination mutuelle : la réception est bien évidemment commandée par l'émission, mais aussi l'émission est commandée par la réception.⁹⁶ » Ainsi, le récepteur joue-t-il aussi un rôle actif dans l'interaction. L'activité du récepteur témoigne, selon Kerbrat-Orecchioni, d'abord du mécanisme d'anticipation chez l'émetteur. Plus précisément, le locuteur doit organiser son discours en prévenant la réaction de son interlocuteur pour éviter l'échec potentiel de la communication, comme le malentendu, l'équivoque, etc. :

⁹⁶ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 27.

Anticipation : ce qui se passe en T1 dépend en partie des prévisions faites sur ce qui doit se passer en T2.

L1 (locuteur en place) anticipe : sur la suite de son propre discours, lequel est dans une certaine mesure, et à des degrés variables selon le type d'interaction, programmé (planification à distance)⁹⁷

Si nous examinons le comique, quelle que soit sa forme pratique, nous remarquerons que la création des effets dépend précisément d'une démarche de l'anticipation : l'émetteur du comique, c'est-à-dire les différents membres de l'équipe de création (auteur, dramaturge, cinéaste, acteur, etc.) voulant mettre en scène leurs idées amusantes, ils doivent mesurer au préalable la possibilité de l'interprétation chez le récepteur du comique (lecteur, auditeur, spectateur). En ce qui concerne le comique dédié au public, plus nombreux sont les auditeurs qui arrivent à comprendre la conception du créateur, plus grande la réussite de la représentation comique sera. C'est de cette manière que le spectateur du comique exerce son influence sur le créateur et participe de son côté à l'interaction comique.

À part le mécanisme d'anticipation, le récepteur intervient aussi sur la communication de manière active avec celle de rétroaction : « ce qui se passe en T2 modifie *a posteriori* la perception des événements qui se sont déroulés en T1⁹⁸ », c'est-à-dire, au cours de l'interprétation, le récepteur est toujours en train d'établir et de réajuster ses hypothèses interprétatives, dans le but d'obtenir le plus justement le sens transmis par l'émetteur.

Il en est de même pour les spectateurs des œuvres comiques. L'admiration du comique exige une compétence de rétroaction, car les sens comiques sont souvent mobiles à tous les niveaux linguistiques, soit par la transformation de formes langagières elles-mêmes, soit par l'intervention des éléments contextuels. L'effet comique est souvent produit au moment où l'on prend conscience de ce

⁹⁷ *Ibid.* p. 26.

⁹⁸ *Ibid.* p. 27.

changement des sens, qui éveille simultanément un sentiment de surprise, de contraste, et de supériorité, ce qui constitue une autre façon dont l'auditeur prend part activement aux œuvres comiques.

En somme, selon l'approche interactionniste, le sens créé et échangé dans la communication est un travail collaborateur entre le locuteur et l'interlocuteur. Les deux mécanismes accentués dans la communication interactive coïncident les conditions impératives de la production et de l'admiration du comique. De plus, le comique dans la *sitcom* ne peut surtout pas se réaliser de façon unilatérale, car il dépend impérativement des échanges, qui sont plutôt doubles dans la *sitcom* : à l'intérieur de la scène, on recourt à l'interaction entre les personnages pour concevoir l'intrigue, et à l'extérieur de la scène, la série télévisée elle-même est une sorte d'interaction qui relie les créateurs et les téléspectateurs, qu'elle soit considérée comme une œuvre d'art ou de divertissement.

3.1.2 La vision de la compétence

Dans les années 70, la notion de compétence chomskyenne est déplacée par des linguistes, faisant partie de nouvelles approches « communicatives »: elle n'est plus considérée comme simple synonyme des règles grammaticales intervenant pour constituer l'énoncé, mais comme étant la somme d'aptitudes multidimensionnelles qui assurent le succès de la communication dans une société. À titre d'exemple, nous citons la définition que donne Hymes de compétence : « la connaissance des règles psychologiques, culturelles et sociales qui commandent l'utilisation de la parole dans un cadre social⁹⁹ ». Étant donné l'accent mis sur l'emploi de la langue dans la communication situationnelle réelle, la conception de Hymes est également nommée « la compétence de communication », dont les composantes sont traitées en France par un nombre de

⁹⁹ R. Galisson et D. Coste (dir.), *Dictionnaire de didactique des langues*, Hachette, 1976, p. 106.

chercheurs, tels que Coste (1978), Moirand (1982), Charaudeau (2001), etc. Inspirés par cette nouvelle conception de la compétence, les chercheurs affirment quelques principes majeurs de ce courant linguistique. Nous constatons que les particularités de l'interaction comique dans la *sitcom* s'accordent précisément à ces principes de base. Nous le justifions maintenant sur deux aspects.

D'une part, la demande de diverses capacités communicatives fait intervenir dans la communication des côtés paraverbal (l'intonation, le rythme, etc.) et non verbal (le geste, la mimique, etc.), tout comme le moyen verbal plus « traditionnel ». La prise en considération de multiples canaux de la communication semble même plus intelligible dans l'approche interactionniste, qui se penche particulièrement sur les échanges en face-à-face, et dont le corpus d'analyse provient principalement de l'enregistrement de la communication orale réellement actualisée. Kerbrat-Orecchioni envisage les faits paraverbaux et non verbaux comme l'une des composantes de base de l'interaction. Nous reviendrons sur ce point plus loin dans la sous-section 3.3.2.

Si le comique dans l'histoire drôle est généralement basé sur le niveau verbal écrit, le comique dans le *stand-up*¹⁰⁰ sur le niveau verbal oral, et le comique dans la pantomime sur le niveau non verbal, le comique dans la *sitcom*, quant à lui, se réalise par tous les biais : bien sûr, il peut être verbal, car la caractérisation des personnages et l'avancement de l'intrigue dépendent en grande partie des discours réalisés par des acteurs; il peut également être paraverbal, par exemple, le changement de débit, la déformation de l'intonation, la pause anormale avant une réplique, etc. Ces moyens paraverbaux deviennent un constituant fréquent même indispensable de la *sitcom*, car ils peuvent créer eux-mêmes un sens comique, c'est-à-dire, ils peuvent être considérés comme un trait sémantique indépendant du comique dans la *sitcom*; le comique de la *sitcom* peut encore être

¹⁰⁰ Le *stand-up* est un spectacle comique dans lequel l'humoriste, souvent debout sur le plateau, s'adresse directement aux spectateurs, sans décor, personnage ou situation. Le rire n'est provoqué que par les plaisanteries ou les anecdotes racontées par le comique.

non verbal, comme les gestes, les mouvements, et les expressions du visage, qui ne paraissent pas forcément aussi extraordinaires que ceux d'une comédie muette, mais encore beaucoup plus exagérés par rapport à la vie réelle. Aussi, ces réalisations non verbales peuvent-elles véhiculer un sens comique ou amplifier des effets risibles créés par d'autres signes verbaux ou paraverbaux. En fait, lorsque les acteurs jouent une scène comique de la *sitcom*, ils recourent le plus souvent à un mélange de moyens verbaux, paraverbaux, et non verbaux pour maximiser le rire, d'autant que la forme audio-visuelle enregistrée de la *sitcom* permet de transmettre entièrement ces informations multicanales aux spectateurs. En bref, la spécificité du comique dans la *sitcom* est conforme au principe de la prise en considération de multiples moyens sémiotiques de la compétence dans la communication.

D'autre part, vu que les chercheurs ne se contentent pas de décrire les règles purement grammaticales dans cette nouvelle perspective de la compétence, un bon fonctionnement de la communication implique que les participants doivent bien maîtriser diverses règles d'appropriation, et que personne ne peut les transgresser normalement:

La compétence communicative apparaît comme un dispositif complexe d'aptitudes, où les savoirs linguistiques et les savoirs socio-culturels sont inextricablement mêlés; savoir sur des règles de statut variables, mais dont la connaissance est supposée partagée par les interactants : nul n'est censé ignorer la loi, et qui la transgresse risque de voir suspecter sa "santé mentale".¹⁰¹

Cette vision de la compétence amène corrélativement à tenir compte des éléments contextuels dans les échanges, car l'on ne peut pas montrer sa « normalité » sans dire la bonne chose au bon moment et au bon endroit. C'est la raison pour laquelle le contexte est une notion souvent soigneusement traitée dans les études

¹⁰¹ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 31.

interactionnistes.

Inspirés par cette conception de la normalité conventionnelle dans la communication, nous établissons une hypothèse concernant le comique de la *sitcom*. Nous constatons que la *sitcom* met en scène le plus souvent la vie quotidienne, mais dont les règles communicatives ne sont pas toujours respectées comme elles le sont dans la réalité. En effet, la transgression des règles peut porter sur toutes les dimensions de l'interaction, telles que le détournement du contexte, la dérogation des tours de parole. Si l'on privilégie la normalité dans la vraie communication, c'est alors l'anomalie des règles communicatives qui compte énormément dans l'interaction comique de la *sitcom*. Donc, il nous incombe de montrer quelles transgressions peuvent créer l'effet comique. À noter également que la transgression de la normalité n'est perceptible par les spectateurs, et que les personnages dans la *sitcom*, quant à eux, ne la remarquent guère apparemment. Nous développerons ce dernier point dans la partie d'analyse.

3.2 Le courant interactionniste : la méthodologie correspondante

Les intérêts de recherche mentionnés ci-dessus déterminent corrélativement les méthodologies privilégiées dans la linguistique interactionniste. Le fonctionnement de l'oral, la forme dialogale, et les conversations sélectionnées dans des matériaux authentiques sont des normes descriptives essentielles, c'est-à-dire des principes à observer lors de la sélection des matériaux à analyser. Nous essayons de faire remarquer que les méthodologies préconisées dans l'approche interactionniste sont tout à fait applicables à l'étude des discours comique dans la *sitcom*.

3.2.1 La forme orale

Sur le plan méthodologique, la priorité est d'abord accordée au fonctionnement oral de la langue. En raison de la tradition de la recherche linguistique, ou de sa forme difficile à entreprendre (par exemple, il faudrait toujours un enregistrement et les caractéristiques paraverbales sont parfois difficiles à décrire), le discours oral fut pendant longtemps moins recherché par rapport à l'écrit.

Kerbrat-Orecchioni montre quelques différences saillantes entre ces deux formes comme objet de recherche, en insistant sur l'image stéréotypée de ce dernier :

Mais ce qu'il importe d'ajouter, c'est que ces différences sont généralement perçues, pour ce qui est du discours oral, comme négatives : l'écrit est souvent opposé à l'oral en termes d'ordre vs chaos, pensée logique vs délayage, cohérence vs incohérence, maîtrise vs relâchement (on pourrait même dire : civilisation vs barbarie).¹⁰²

Ces différences peuvent s'expliquer notamment par le fait qu'une production orale est presque toujours spontanée, et que l'on ne peut plus retirer ou changer un discours oral une fois qu'il est réalisé. Il arrive donc souvent qu'on fasse à l'oral des

¹⁰² C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 40.

« fautes », des reformulations, des marques d'hésitation, etc. C'est aussi la raison pour laquelle la forme orale est parfois censée manquer de rigueur et de stabilité en tant qu'objet de recherche linguistique. Comme l'indique Gadet, le statut de l'oral est minorisé par l'écrit en français :

Tout spécialement en français, l'écrit, lieu essentiel où a porté la standardisation, apparaît plus homogène que l'oral, où le foisonnement variationnel peut difficilement être jugulé, ce qui réaffirme l'opposition convenue entre écrit normé et oral instable.¹⁰³

Gadet (1989, 2003) mène sa recherche sur la variation linguistique dans une perspective sociolinguistique, et elle souligne que la langue parlée se caractérise notamment par sa variation selon les individus, de groupe et de communauté.

Toutefois, pour les interactionnistes, ces « ratés » jouent également un rôle stratégique dans la communication :

Bien des faits que l'on a coutume de considérer dans le discours oral, se référant à la norme du discours écrit, comme des « bruits », des « scories », ou des « accidents de performance », apparaissent au contraire, dès lors qu'on se situe dans une perspective interactive, comme dotés d'une certaine valeur fonctionnelle.

Au lieu de démontrer le caractère défectueux des sujets parlants, ces phénomènes constituent autant de manifestation de sa capacité à construire des énoncés efficaces interactivement.¹⁰⁴

C'est pourquoi le fonctionnement oral est pris en compte considérablement dans la recherche de la linguistique interactionniste.

En combinant le point de vue ci-dessus sur l'oralité, nous examinons maintenant

¹⁰³ F. Gadet, *La variation sociale en français*, nouvelle édition revue et augmentée, Éditions Ophrys, Paris, 2007. P. 45.

¹⁰⁴ *Ibid.*, p. 43.

le discours comique de la *sitcom*. Pour éviter toute équivoque, il faudrait préciser qu'ici nous opposerons le discours à la phrase en le désignant comme « une unité linguistique transphrastique, c'est-à-dire constituée d'un enchaînement de phrase¹⁰⁵».

Selon nous, le discours de la *sitcom* possède une double caractéristique. D'abord, les échanges entre des personnages se présentent assurément comme un discours oral, car ils sont joués par les acteurs, face-à-face en général, pour que les spectateurs les perçoivent de façon auditive et visuelle (sauf dans le cas des sourds ou des malentendants qui lisent les sous-titres). Toutefois, ce discours oral dans la série est évidemment différent de celui de la conversation quotidienne, qui dispose largement d'une liberté et d'une improvisation, puisque le parlé de la série est à l'origine conçu et rédigé par le scénariste et que le discours comique était un discours écrit à un moment donné.

Ce double rôle du discours de la *sitcom* implique une autre différence au niveau des interlocuteurs. Lorsqu'il est vu comme un discours oral émis par Personnage 1 et destiné au Personnage 2, le spectateur devient ainsi le simple témoin de ce discours. Dans la *sitcom*, même si les scènes sont toutes proches des situations de la vie réelle, la conversation est loin d'être un discours naturel. Par exemple, dans un dialogue comique entre deux personnages, lorsque le premier dit quelque chose d'extravagant qui fait rire les spectateurs, le deuxième personnage en face, à savoir l'interlocuteur du premier, n'a généralement pas la même réaction que les spectateurs : soit il fait semblant de ne remarquer rien de risible, soit il collabore avec le premier pour pousser le dialogue encore plus dans l'absurdité. Prenons rapidement une scène dans *Bref* pour l'illustrer :

(Le héros est provoqué par un voyou dans la rue, et il est fouillé par ce dernier.)

Aparté du héros : Il n'a pas trouvé mon portable. Il m'a dit au revoir.

(Le voyou donne une gifle au héros.)

¹⁰⁵ D. Maingueneau, *Discours et analyse du discours*, Armand Colin, 2014, p. 18.

Le héros : **Bonne journée.**

Le voyou : À toi aussi.

Ex. 3-01 - *Bref*, épisode 20

Il est clair qu'après une insulte, l'acte d'émettre un souhait (« Bonne journée. ») du héros constitue un mauvais enchaînement pramatique dans l'échange. Mais apparemment, cette anomalie discursive, qui crée un ressort comique immédiat pour les téléspectateurs, ne fait pas rire du tout l'interlocuteur du héros au niveau intra-scénique, soit le voyou. Au contraire, ce dernier continue de faire avancer l'incohérence conversationnelle dans sa réplique suivante (« À toi aussi. »), notamment avec une intonation paisible, même polie. Tout cela débouche sur une interaction inattendue. En tout cas, les acteurs eux-mêmes ne rient presque jamais dans la sitcom, car leurs rires risquent d'atténuer celui des spectateurs, et même de faire chuter toute la scène comique. De ce fait, si l'on se place du côté des personnages de la *sitcom*, le discours montre toujours une immédiateté orale, mais il ne s'agira pas forcément du discours « comique » qui fait rire.

En fait, il ne s'agit d'un discours comique qu'au moment où il est transmis du scénariste au public, comme cela est vrai pour d'autres discours littéraires. Certes, le scénario de la série télévisée est différent du texte théâtral, qui peut être publié sous forme écrite, la *sitcom* se présente donc toujours sous forme audio-visuelle. Dans ce cas, les acteurs jouent un rôle intermédiaire entre le scénariste et le téléspectateur, en configurant la scène comique conçue dans le scénario. C'est de cette façon que le discours comique prend effet dans la *sitcom*, et que le discours de la *sitcom* peut être encore considéré comme une forme orale, mais dont les véritables émetteurs et destinataires sont respectivement le scénariste et le spectateur.

De plus, non seulement le discours verbal est source de rire dans la *sitcom*, mais tous les phénomènes oraux peuvent aussi servir à créer des effets comiques, tels que le lapsus, le balbutiement, les marques d'hésitation, etc. Ce qui distingue les phénomènes « ratés » dans la communication orale réelle et ceux du discours comique dans la *sitcom*, c'est que les premiers sont généralement produits

spontanément et inconsciemment, alors que les derniers sont soigneusement élaborés (même s'ils sont sélectionnés dans la réalité parfois), puis intentionnellement présentés. Dans *Bref*, nous pouvons même jouer directement sur les émissions vocales des personnages pour créer effet comique, comme dans la scène suivante :

(Dans cet épisode, le héros parle de ses séances de consultation avec un psychanalyste.)

Aparté du héros : La première séance, il a pas parlé, j'ai pas parlé, il a pas parlé, et puis, je me suis rappelé que la séance était à 72 euros, j'ai parlé.

Le héros : Ça va plutôt pas mal.

Aparté du héros : Et c'était la fin de la séance.

Le psychanalyste : 72 euros.

Aparté du héros : La séance, il a pas parlé. Après, j'ai pleuré. Et la 19^e séance, il a dit :

Le psychanalyste : **Ah! Et? Hum. Et? Ah! Pourquoi? Donc? Ah, mais? Pourquoi...72 euros.**

Ex. 3-02 - *Bref*, épisode 08

Nous voyons que dans le dernier énoncé du psychanalyste, les paroles sont éditées à travers le montage, de manière que seuls les marques d'hésitation et les connecteurs logiques soient conservés, ce qui crée un effet d'accumulation. C'est ainsi que la réticence exagérée du psychanalyste est soulignée, de façon caricaturale.

D'ailleurs, il faut également faire attention à l'occasion délicate d'intégrer ces « ratés » pour créer un effet comique optimal. C'est pourquoi ces faits non verbaux ne peuvent jamais être considérés comme étant superflus dans la *sitcom*. Au contraire, ils sont eux-mêmes porteurs de sens comique de temps en temps, et ils peuvent maximiser le degré de rire du discours verbal dans une scène. Nous entrerons en détail sur ce point dans le chapitre 5.

3.2.2 Les dialogues

Deuxièmement, dans la perspective interactionniste, la priorité méthodologique

est également donnée à l'étude des formes dialogales de production discursive. Suivant la conception de Levinson (1983), Kerbrat-Orecchioni considère que le dialogue est « la forme à la fois primitive et basique du langage¹⁰⁶ ». La notion de dialogue est ici entendue au sens strict, comme indiquant la communication entre au moins deux interlocuteurs, alors que le monologue est pour elle un dérivé génétique et structural du premier :

Au lieu de considérer le dialogue comme une espèce de monologue plus complexe, ce sont les formes monogales que l'on considérera comme dérivées, à l'aide des règles d'ellipse et d'enchâssement, de ces structures élémentaires que sont les formes dialogales.¹⁰⁷

Selon elle, l'étude prioritaire sur le dialogue constitue l'une des différences entre l'approche interactionniste et l'analyse du discours, qui se focalise davantage sur le monologue.

Étant donné que l'histoire de la *sitcom* se déroule souvent au sein d'une famille, d'un couple, d'une entreprise, d'un groupe d'amis, etc., elle fait souvent intervenir dans une scène plusieurs personnages, qui prennent l'initiative de la parole alternativement, rendant service en même temps à l'auteur pour organiser des conflits dramatiques qui font avancer des intrigues. Le créateur peut jouer sur tous les niveaux d'un dialogue pour créer l'effet comique. Par exemple, le contexte, les tours de parole, et les règles conventionnelles de la communication, etc. De plus, la réplique inattendue d'un personnage, contribuant elle-même énormément à la production du rire, peut entraîner une réaction extraordinaire de son interlocuteur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'effet comique soit à son comble. De ce fait, c'est la forme dialogale qui l'emporte dans la plupart des *sitcoms*, le nombre de participants pouvant être deux ou plusieurs. Dans *Bref* aussi, la grande majorité des interactions ont lieu entre deux interlocuteurs (le plus souvent le héros et sa petite amie, son colocataire, son frère, son patron, etc.), et dans quelques cas on

¹⁰⁶ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 37.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 38.

trouve des scènes avec plusieurs participants, telles qu'un repas familial, une fête d'amis, ou des situations qui se déroulent dans un lieu public. Nous illustrons ce dernier cas dans la sous-section 6.2.2.

Le monologue s'avère rare dans la *sitcom* traditionnelle, mais il n'est pas exclu, notamment dans les séries plus récentes. En fait, la narration monologale est l'une des caractéristiques de *Bref* au niveau de l'organisation structurale des échanges. Les épisodes sont souvent entamés par la narration en voix off du héros pour inscrire les téléspectateurs rapidement dans l'intrigue, en fournissant par exemple l'information sur un nouveau personnage, l'état affectif du héros lui-même, etc. Voici deux exemples :

Exemple 1 :

Aparté du héros : Bref, ça, c'est mon frère. Il a toujours été là pour moi.

Ex. 3-03 - *Bref*, épisode 15

Exemple 2 :

Aparté du héros : Bref, c'était un jour de merde. Un mec qui voulait me voler mon portable m'avais mis une claque.

Ex. 3-04 - *Bref*, épisode 44

À part les scènes d'ouverture, le monologue du héros s'ajoute également au dialogue au sein de l'intrigue, ce qui combine habilement les interactions intrascéniques et extrascéniques. Nous donnons rapidement un exemple pour l'illustrer :

(Après le divorce, le père du héros habite chez ce dernier.)

Le père : J'ai une bonne et mauvaise nouvelle à t'annoncer. Et bah, la mauvaise, c'est que je pars de chez toi.

Aparté du héros : C'était la bonne nouvelle.

Le héros: Ah non...

Le père : Et la bonne, c'est que j'ai pris l'appart qui s'est libéré juste en face.

Aparté du héros : C'était la mauvaise nouvelle.

Le héros: Ah, c'est bien ça.

Ex. 3-05 - *Bref*, épisode 14

Ici, le monologue ressemble beaucoup à un commentaire s'adressant directement

aux téléspectateurs, sur les situations intrascéniques. Le héros assume ainsi un double rôle. Il convient de faire remarquer aussi que le héros adopte tout le temps un ton détaché pour raconter son monologue, ce qui donne un bon effet de distanciation qui correspond bien au style que la série veut créer. Nous le développerons davantage dans la sous-section 6.2.1.

3.2.3 Les données authentiques

Troisièmement, contrairement aux certaines études linguistiques acceptant des exemples fabriqués par les chercheurs eux-mêmes, l'approche interactionniste préconise des données¹⁰⁸ « naturelles » ou « authentiques », à savoir, les échanges réellement actualisés, comme l'affirme Labov : « les linguistes ne peuvent désormais plus continuer à produire à la fois la théorie et les faits¹⁰⁹ ».

Étant donné que le centre d'intérêt du courant est la forme orale, dont la réalisation est souvent multicanale, l'enregistrement apparaît alors comme la meilleure façon applicable aux analyses. Sans aucun doute, l'évolution technologique favorise la mise en œuvre de la méthodologie, telles que l'invention et la popularisation du magnétophone, du magnétoscope, et de divers équipements audiovisuels portatifs de ces dernières années. Kerbrat-Orecchioni distingue trois types de données pouvant être utilisées dans une étude interactionniste :

(1) Les données « naturelles » (*naturally occurring*) : elles existent en l'état indépendamment de leur exploitation pour la recherche.

(2) Les données « élicitées¹¹⁰ » sont au contraire provoquées par le chercheur.

(3) La dernière catégorie de données comprend d'une part les exemples

¹⁰⁸ Pour Kerbrat-Orecchioni, le terme « donnée », synonyme des « matériaux », signifie tout échantillon de discours-en-interaction supposé représentatif du/des phénomènes(s) à étudier, alors que le « corpus » peut englober, à part les données, les transcriptions et autres formes de représentation secondaire.

¹⁰⁹ W. Labov, *Sociolinguistique*, Minuit, Paris, 1976, p. 277.

¹¹⁰ L'anglicisme se justifie par l'absence d'équivalent en français, - d'après le dictionnaire Harrap's, to elicit = « faire jaillir (qch. de caché), « mettre au jour (des vérités d'après des données) ».

inventés par le chercheur, c'est-à-dire, puisés dans sa compétence acquise en tant que praticien de la langue; et d'autre part, les exemples empruntés à des œuvres de fiction, écrites ou orales (roman, théâtre, cinéma, sketches, etc.)¹¹¹

Le discours comique dans la *sitcom* relève apparemment du troisième type de données. Au sens strict, ils sont fictifs et artificiels, car c'est le scénariste (et occasionnellement les acteurs) qui élabore tous les échanges, même s'il essaie de les assimiler à la conversation réellement produite dans la vie courante. En fait, comme nous l'avons expliqué, les réactions des personnages dans la *sitcom* ne sont pas toujours « normales » par rapport à la communication quotidienne, elles peuvent être exagérées, diminuées, ou détournées en fonction des besoins d'une scène spécifique. Prenons l'exemple suivant :

(Le héros croise la fille dont il était amoureux lorsqu'il avait 15 ans, et il repense à la situation où il a été refusé par celle-ci à l'époque.)

- Le héros: Émile, tu veux sortir avec moi?

- Émile (rire moqueur) : Jamais, je ne sortirai avec toi. **Jamais, jamais, jamais, jamais, jamais!**

(Ensuite, elle lui donne une gifle.)

Ex. 3-06- *Bref*, épisode 33

Il va de soi que la répétition excessive (d'un seul mot 5 fois) ne s'avère pas normale dans un discours ordinaire, mais qu'ici elle a pour fonction de caricaturer l'image de la fille et d'exagérer la situation gênante du héros en même temps. C'est par cette anomalie au niveau langagier qu'on fait avancer l'intrigue tout en créant l'effet comique.

Toutefois, les discours tirés de la *sitcom* gardent encore un degré d'authenticité, car au lieu de créer des dialogues sans fondement, l'auteur s'appuie largement sur ses observations minutieuses de la vie quotidienne. En quelque sorte, le discours comique de la *sitcom* est le dialogue potentiellement actualisé dans la réalité. Il en

¹¹¹ C. Kerbrat-Orecchioni, *Le discours en interaction*, Armand Colin, Paris, 2005, p. 24-25.

est de même pour le discours dans toutes les œuvres littéraires ou théâtrales, comme le décrit Kerbrat-Orecchioni : « le théâtre fait dialoguer des personnages, qui constituent l'équivalent et le miroir des personnes qui, dans la "vie ordinaire", entrent en interaction¹¹² ». C'est pourquoi il est raisonnable de nous servir des dialogues dans la *sitcom* en tant qu'objet de recherche du discours comique dans une perspective interactionniste.

Pour les interactionnistes, la description des données concrètes est toujours mise au premier plan, en ayant recours à l'observation personnelle minutieuse du chercheur, ce qui implique donc, selon Kerbrat-Orecchioni, « une réhabilitation de l'empirisme descriptif¹¹³ ». Autrement dit, dans cette approche, l'observation et l'analyse des faits l'emportent sur la théorisation et la généralisation: « les constructions théoriques doivent entièrement être mises au service des données empiriques, et non l'inverse¹¹⁴ ».

Concernant notre recherche, les caractéristiques du comique déterminent le fait que les études là-dessus ne visent pas une conclusion irréfutable comme celle de la science, car le comique varie non seulement d'une culture à une autre, mais aussi d'un individu à un autre, c'est-à-dire, qu'il comporte toujours une part de subjectivité. En fait, les exemples choisis et analysés dans toutes les recherches sur le comique ne peuvent jamais faire rire tout le monde, d'autant plus qu'il s'agit d'un degré de rire qui ne peut être mesuré. Par conséquent, dans ces études s'inscrivent toujours plus ou moins le jugement personnel de l'analyste. De plus, le comique de la *sitcom* fait preuve d'éclectisme dans le fait que le rire n'est souvent pas suscité par un seul facteur. Il incombe donc au chercheur de déterminer et de justifier l'enjeu du comique dans une scène particulière. En somme, le traitement du discours comique de la *sitcom* est en accord avec le principe empirique de la

¹¹² C. Kerbrat-Orecchioni, « Pour une approche pragmatique du dialogue théâtral », in *Pratiques* No. 41, 1984, p. 48.

¹¹³ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 45.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 47.

recherche interactionniste.

3.3 La théorie des interactions verbales de Kerbrat-Orecchioni

Dans son ouvrage *Les interactions verbales* constitué (1990, 1992, 1994), Kerbrat-Orecchioni synthétise les concepts de base du courant interactionniste, et propose quelques nouveautés concernant les structures des conversations, les relations interpersonnelles, et les variations culturelles des interactions verbales. En outre, du point de vue de ce courant, elle procède à une analyse méticuleuse du discours théâtral, ce qui est très inspirant pour notre recherche. Dans ce chapitre, nous présenterons respectivement trois aspects qui sont pour Kerbrat-Orecchioni la composante de base de l'interaction, car nous nous en servons également comme cadre d'analyse pour développer notre recherche. De plus, nous faisons référence à ses études sur le discours théâtral, pour faire une comparaison avec le discours comique de la *sitcom*, notre objet de recherche.

3.3.1 Les fonctions du contexte

Le mot « contexte » provient du latin « *contextus* », qui signifie, selon le *Trésor de la Langue Française (TLF)*, « assemblage, réunion », et « *contexere* » pour « assembler, rattacher, également attesté au sens de 'contexture d'un discours'¹¹⁵». Avant le 19^e siècle, le mot « contexte » se limite en particulier au niveau textuel, pour désigner l'ensemble du texte qui entoure des extraits ou des éléments linguistiques. À partir de la fin du 19^e siècle, un autre sens, considéré comme « par extension » à ce moment-là, est unanimement ajouté dans les dictionnaires. Dans cette acception, il est envisagé comme synonyme de « situation », c'est-à-dire, qu'on entend par contexte l'ensemble de circonstances dans lesquelles se situe un fait. Ces deux sens de « contexte » dans l'usage courant s'inscrivent aussi dans le domaine linguistique, de façon à constituer la distinction la plus fondamentale de ce terme en linguistique.

La distinction entre le contexte strictement linguistique et le contexte extra-

¹¹⁵ TLF ressource en ligne <http://www.cnrtl.fr/etymologie/contexte>

linguistique est largement admise par les linguistes, bien que certains se servent de termes variables, par exemple, Frédéric signale la différence entre « un entourage non linguistique qu'on appelle situation et un entourage linguistique qu'on appellera contexte¹¹⁶»; Bar-Hillel propose d'appeler le contexte les éléments extra-linguistiques dans une énonciation, et d'utiliser le terme « co-texte » pour désigner des environnements proprement linguistiques. Il est aisé de voir que la différence essentielle réside toujours dans le point de vue intérieur ou extérieur de la langue.

Sous l'angle intérieur de la langue, la prise en compte de l'environnement d'un segment linguistique au sein d'un énoncé fait l'objet en particulier des premières phases d'études sur le contexte. Sous l'angle extérieur de la langue, les deux définitions suivantes montrent bien l'extension de la notion :

1. Le contexte extra-linguistique « englobe, d'une part, tout ce qui peut intervenir au moment de la communication (personnalité, âge, connaissance des locuteurs), d'autre part, des aspects très matériels (bruit, type de canal de communication, etc.)¹¹⁷
2. Le contexte est l'ensemble des éléments situationnels extralinguistiques – au sein desquels se situe l'acte d'énonciation de la séquence linguistique.¹¹⁸

Le contexte extra-linguistique se présente encore comme un concept relationnel, mais, cette fois, ce ne sont plus les unités inférieures à un discours¹¹⁹, mais le discours entier lui-même, qui est encadré par le contexte situationnel.

S'il parvient à un consensus sur la distinction fondamentale du contexte, le débat se focalise plutôt sur la question de savoir s'il est toujours nécessaire de recourir au contexte pour mener des analyses linguistiques. Kleiber résume deux attitudes

¹¹⁶ F. Frédéric, « Contexte et situation », *La linguistique : guide alphabétique*, (dir.) A. Martinet, Paris, Denoël, 1969, p. 65.

¹¹⁷ B. Pottier, *Le langage*, Paris, Retz, 1973, p. 73.

¹¹⁸ M. Arrivé, F. Gadet, M. Galmiche, *La grammaire d'aujourd'hui*, Paris, Flammarion, 1986, p. 185.

¹¹⁹ Nous conviendrons dans ce chapitre d'utiliser le terme discours pour désigner l'unité linguistique au-delà de la phrase. Les termes comme énoncé, texte, prennent parfois le même sens.

opposées face à ce sujet : premièrement, celle du « hors contexte » : « on a là l'idée que l'objet peut être étudié ou défini ou encore décrit jusqu'à un certain point, ou totalement pour certains, en lui-même, sans apports extérieurs¹²⁰». Selon lui, la lignée saussurienne s'inscrit dans cette première tendance; deuxièmement, celle du « en contexte », qui suppose qu'« aucune analyse linguistique, de quelque ordre que ce soit, ne peut se faire totalement sans prendre en compte ou faire intervenir à un moment donné ou à un autre des éléments extérieurs aux données ou faits linguistiques analysés¹²¹». Cette deuxième conception est largement acceptée par les interactionnistes.

La prise en considération du contexte dans les approches interactionnelles est une idée prédominante, ce qui tient à son objet d'investigation, soit des discours actualisés effectivement dans des situations réelles. Vu que les interactionnistes se penchent sur les dialogues comme objet de recherche, c'est le contexte extralinguistique qui est traité majoritairement dans les analyses. Le contexte est considéré comme l'une des composantes de base de l'interaction, car il conditionne toujours les sens transmis entre les participants. Comme le constate Kerbrat-Orecchioni :

Dans cette perspective, la description doit être menée à partir de données *in situ*, et les paramètres contextuels doivent être incorporés au système de règles que l'on reconstitue à partir de la description des données. Car les propriétés du contexte déterminent entièrement les opérations de production des énoncés aussi bien que leur interprétation.¹²²

Elle précise qu'au niveau de la production, la prise en compte du contexte intervient dans toutes les dimensions de choix discursif, tels que le thème, le niveau de langue, les formes d'adresse; et qu'au niveau de l'interprétation, le

¹²⁰ G. Kleiber, « Quand le contexte va, tou va et...inversement », *Co-texte et calcul du sens*, (dir) C. Guimier, Presses universitaires de Caen, 1997, p. 14.

¹²¹ *Ibid.*

¹²² C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 76.

contexte fonctionne majoritairement pour lever toute ambiguïté potentielle, tels que le cas de trope, de polysémie, d'homonymie, etc. Toutes ces informations contextuelles contribuent à un calcul de sens exact au fur et à mesure de l'énonciation, ce qui détermine aussi le caractère dynamique du contexte de ce courant, c'est-à-dire, le contexte ne consiste pas en éléments prédéterminés, mais il est toujours en cours de construction, par le biais soit d'unités linguistiques, soit de facteurs situationnels.

Selon Kleiber, le contexte statique n'est, en fait, approprié que pour le cas de l'écrit, alors que pour l'oral, qui est l'objet de recherche interactionniste, les participants ont un nombre incalculable de possibilités de construire le contexte :

À l'oral, la présence de l'interlocuteur et l'absence d'environnement contextuel à droite offrent la possibilité à l'interlocuteur d'influer sur la construction et structuration du contexte, de telle sorte que, celui-ci, indépendamment de la modification que lui fait déjà subir toute phrase énoncée, acquiert une dynamicité qu'il n'a pas à l'écrit.¹²³

La nature dynamique du contexte extralinguistique peut parfois mettre les analystes dans une position difficile, car le contexte pour eux n'est absolument pas le même que celui pour les interlocuteurs du discours. Pour un discours oral, dont le contexte extra-linguistique se construit en permanence, les participants ne disposent que des parties déjà achevées, tout en ignorant encore celles qui arriveront. Cependant, les analystes, qui observent le discours sous forme intégrale, ne s'inscrivent pas dans cet « axe de successivité temporelle » que Kleiber explique ci-dessus. Avec l'aide de l'enregistrement ou de la transcription, ils peuvent même examiner les données contextuelles de façon répétitive. Toutefois, cela ne signifie pas qu'ils ont tout avantage à aborder le sujet du contexte. Pour Kerbrat-Orecchioni, c'est juste ce rôle d'observateur extérieur qui désavantage les analystes, notamment lorsqu'ils abordent le contexte

¹²³ G. Kleiber, « Dimensions du contexte : écrit vs oral », *Analyse linguistique et approches de l'oral*, éd. par M. Bilger et al., Leuven: Paris: Peeters, 1998, p. 128.

extralinguistique, car ils ne peuvent pas recevoir autant d'informations pertinentes que les interactants, à cause du bruit, du manque de données visuelles, etc. Cela tient au fait que les membres de l'interaction ont un accès au contexte direct, et que les analystes sont souvent obligés de recourir aux « indices de contextualisation » que Gumperz (1982) a amplement développés.

En fait, l'attitude sur le traitement du contexte reste polémique parmi les interactionnistes. La question centrale est : dans quelle mesure doit-on faire appel aux éléments contextuels. Kerbrat-Orecchioni fait remarquer la divergence majeure :

On peut aujourd'hui opposer les ethnographes de la communication (Gumperz en tête) qui considèrent que l'analyste doit commencer par récolter le plus d'informations possible sur le site étudié; et les adeptes de l'analyse conversationnelle qui estiment au contraire qu'il faut se contenter des informations « endogènes ». ¹²⁴

Kerbrat-Orecchioni aborde cette opposition concernant le niveau de contextualisation dans ses études en proposant son propre point de vue sur la question de savoir comment l'analyse doit déterminer le choix d'ingrédients contextuels dans leur recherche.

Pour éviter toute confusion, il nous faudrait mettre en lumière l'objet d'études de Kerbrat-Orecchioni lorsqu'elle traite la notion de contexte, à savoir, le discours en interaction. Le contexte pour Kerbrat-Orecchioni est « l'ensemble de ce qui accompagne, entoure, environne l'item en question ¹²⁵ ». Elle s'accorde avec le classement traditionnel de cette notion en linguistique, celui qui distingue le contexte purement linguistique et le contexte extra-linguistique. Elle aborde ces deux types de contexte en exposant quelques termes utilisés par des auteurs

¹²⁴ *ibid.*, p. 11.

¹²⁵ C. Kerbrat-Orecchioni, « Le traitement du contexte en analyse du discours en interaction », *Analyse du discours et contextes*, éd. par M. Sandré, Lambert-Lucas, Limoges, 2007, p. 11.

adhérants aux courants différents:

1. Le contexte « discursif » ou « endogène », dit aussi « cotexte » en analyse textuelle, et « contexte séquentiel » en analyse conversationnelle.
2. le contexte « externe » ou « exogène », dit aussi « situationnel » lorsque seul est envisagé l'environnement immédiat.¹²⁶

Étant donné son centre d'intérêt, qui est le discours échangé dans des situations différentes, Kerbrat-Orecchioni est plus intéressée par le deuxième genre de contexte. Dans ses recherches, elle entend par « contexte » l'environnement extralinguistique de l'énoncé. Elle en introduit une distinction plus précise selon l'étendue de la notion: « cela va de la « situation » (niveau « micro ») à la société dans son entier (niveau « macro »), en passant par le niveau de portée intermédiaire (ou « méso ») qui est le contexte institutionnel (politique, juridique, académique, médical) ¹²⁷».

La nature « exogène » du contexte extralinguistique du discours fait penser tout de suite à une question rebattue sur la délimitation des frontières entre le texte et le contexte. Kerbrat-Orecchioni suggère sa réponse à ce problème en faisant référence au concept de *focal event* (événement focal) proposé par Duranti & Goodwin :

We will use the term *focal event* to identify the phenomenon being contextualized. [...] The context is thus a frame that surrounds the event being examined and provides resources for its appropriate interpretation.¹²⁸

C'est-à-dire, ce n'est pas la nature des données en soi, mais d'abord l'objet d'analyse, qui détermine celles relevant du champ textuel ou contextuel. Par conséquent, l'objet premier de l'analyste, selon Kerbrat-Orecchioni, est de délimiter la séquence soumise en T1 à une investigation. Étant donné qu'une transformation est possible entre les deux, un ingrédient textuel peut être

¹²⁶ *Ibid.*, p. 12.

¹²⁷ *Ibid.*

¹²⁸ *Ibid*

considéré comme contexte du moment que l'on change l'objet en question ou pas. Enfin, Kerbrat-Orecchioni fait référence à ce que Cosnier appelle « totexte », à savoir, l'ensemble des unités sémiotiques produites par les participants à l'interaction, pour expliquer le cas où l'on traite le processus d'interaction dans son ensemble, le contexte sera « tout ce qui entoure l'événement communicatif soumis à investigation ¹²⁹».

Comme d'autres linguistes qui se penchent sur la question de contexte, Kerbrat-Orecchioni cherche également à proposer un modèle descriptif de la notion, de façon que l'intervention des données contextuelles soit applicable aux recherches en la matière. Inspirée par le modèle proposé par Brown et Fraser (1979), Kerbrat-Orecchioni établit son propre modèle contextuel en décomposant la situation d'une interaction en trois parties: le site, le but et les participants.

En premier lieu, Kerbrat-Orecchioni entend par « site » le cadre spatial d'une interaction. Le cadre spatial désigne, dans un sens purement physique, les caractéristiques visuelles du lieu où se trouvent les participants de l'interaction, tels que les décorations, l'organisation proxémique¹³⁰ de l'espace, etc. De plus, le cadre spatial peut également être envisagé dans une perspective sociale, institutionnelle et culturelle. Kerbrat-Orecchioni explique ainsi la sphère étendue du site et sa fonction pour les participants: « la vie sociale a pour théâtre un certain nombre de '*settings*', cadres sociaux définis qui ont une certaine finalité et où les comportements sont régis par un ensemble de prescriptions et de proscriptions conventionnelles ¹³¹ ». En l'occurrence, chaque site social possède des règles spécifiques que les participants qui y entrent doivent respecter. Par ailleurs, il est à noter que l'extension du site peut entraîner un problème de surcontextualisation,

¹²⁹ *ibid.*

¹³⁰ Le terme « proxémique » a été proposé par l'anthropologue Hall en 1971, pour désigner « l'ensemble des observations et théories que l'Homme fait de l'espace en tant que produit culturel spécifique ». Nous entrerons dans le détail sur ce point dans la sous-section 3.3.3.

¹³¹ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, 3^e édition, Armand Colin, 1998, p. 78.

c'est-à-dire que le site peut concerner l'ensemble du monde s'il est examiné dans le sens le plus étendu. Selon Kerbrat-Orecchioni, les unités de découpage du contexte tiennent à la nature particulière de l'interaction soumise à investigation.

Dans le modèle de Kerbrat-Orecchioni, le « site » englobe encore le cadre temporel d'une interaction. Le moment est déterminant pour une interaction, car « il est très important pour le bon fonctionnement de l'interaction que soit dite “ the right thing at the right time ”¹³² ». La nature conventionnelle du site a pour fonction d'assurer le bon déroulement de l'interaction, corrélativement, la transgression des règles conventionnelles du site peut créer différents effets sur l'orientation de l'interaction. Une intervention inappropriée peut probablement entraîner des impacts négatifs sur l'interaction.

En deuxième lieu, le « but » de l'interaction associe les deux autres composantes du contexte, soit le site et les participants, car le site a son propre but intrinsèque et les participants ont leurs propres objectifs dans une interaction spécifique. De ce fait, Brown et Fraser distinguent le « maxi-purpose » et le « mini-purpose » que Kerbrat-Orecchioni explique respectivement comme « le but global de l'interaction » et « les buts ponctuels correspondant à chaque acte de langage particulier¹³³ ». Selon elle, la dynamique du contexte se reflète explicitement dans ce dernier type de but, car ils peuvent varier et changer au cours de l'interaction. Autrement dit, dans une perspective interactionnelle, le contexte reste en construction. De plus, Kerbrat-Orecchioni fait remarquer que certaines interactions n'ont pas forcément de but local comme celui d'un acte de langage spécifique, elle propose donc l'opposition suivante :

- Interactions à finalité externe (achat, obtention de renseignements, etc.)
- Interactions plus “gratuites” en apparence, qui n'ont d'autre fin que la rencontre elle-même, et dont les enjeux sont essentiellement de nature relationnelle.¹³⁴

¹³² *Ibid.*

¹³³ *Ibid.* p. 79.

¹³⁴ *Ibid.* p. 80.

Bref, comme les buts au cours d'une interaction peuvent être évolutifs, les participants doivent mesurer leur discours en permanence pour atteindre les objectifs.

En troisième lieu, les participants sont sans doute l'ingrédient contextuel le plus important, car ils concernent directement la production et l'interprétation de l'interaction. Selon Kerbrat-Orecchioni, les participants peuvent être considérés à deux niveaux dans une interaction : sous l'angle individuel, il s'agit généralement des propriétés personnelles des participants, y compris leurs caractéristiques physiques, sociales, psychologiques; sous l'angle des relations mutuelles entre deux ou plusieurs participants, telles que le lien social et le degré de connaissance. Malgré une énumération exhaustive sur les éléments des participants, Kerbrat-Orecchioni insiste sur le fait que « les participants doivent être envisagés non seulement comme un faisceau de propriétés, mais surtout comme un ensemble de savoirs, de croyances et de représentations¹³⁵ ». Cela implique que les participants constituent non seulement le cadre participatif de l'interaction, mais aussi qu'ils véhiculent de nombreuses informations sociales et culturelles, à savoir, ce que Kerbrat-Orecchioni appelle le « macro-contexte ». Nous pouvons aller jusqu'à dire que la présentation des participants est en soi le contexte de l'interaction.

Nous résumons maintenant quelques points de vue importants de Kerbrat-Orecchioni sur le dispositif contextuel dans une interaction. D'abord, le contexte est dynamique dans une perspective interactionnelle, il est construit en permanence par le déroulement de l'interaction. Comme elle l'indique, « le contexte est renouvelable et sans cesse renouvelé¹³⁶ ». Cela se manifeste dans le cadre spatio-temporel, le but, et notamment les participants. Puis, le contexte n'est

¹³⁵ *Ibid.*, p. 82.

¹³⁶ C. Kerbrat-Orecchioni, « Le traitement du contexte en analyse du discours en interaction », *Analyse du discours et contextes*, éd. par M. Sandré, Lambert-Lucas, Limoges, 2007, p. 15.

généralement pas étudié indépendamment, il prend sa valeur quand il est envisagé par rapport à un texte, à un discours ou à une interaction. Dans ce dernier cas, il exerce une influence sur la production et l'interprétation du discours, notamment sur la construction de sens exact et les règles conventionnelles d'une situation donnée. Les informations contextuelles sont importantes pour les participants, car ils s'en servent pour agir correctement et convenablement dans une circonstance donnée. Enfin, étant donné que le contexte peut être largement étendu, il incombe à l'analyste de découper la sphère exacte et les données appropriées selon l'objet de la recherche.

3.3.2 Les matériaux sémiotiques

Dans le cadre de l'interaction de Kerbrat-Orecchioni, la deuxième composante de base concerne les matériaux sémiotiques, ces moyens par lesquels les participants interagissent sous formes diverses : verbale, paraverbale, et non verbale. Si le canal verbal est intrinsèquement lié à la langue, l'importance est également accordée aux moyens paraverbal et non verbal en raison de la nature de l'interaction elle-même, comme elle le fait remarquer, « les interactions dites par un audacieux raccourci “verbales” sont en réalité des interactions où l'échange se réalise essentiellement par le biais des signifiants verbaux, ce qui ne veut pas dire que les autres types d'unités sémiotiques y soient quantité-négligeable, bien au contraire¹³⁷ », d'autant que la notion d' « acte » peut désigner des seules actions non verbales.

Avant tout, il vaudrait mieux éclaircir les champs couverts par ces trois notions, car la délimitation s'avère parfois problématique. Si les signes non verbaux sont faciles à reconnaître par sa caractéristique indépendante des paroles, la frontière entre le verbal et le paraverbal semble floue. Cornsner propose un classement consistant à distinguer des signes selon la nature des organes d'émission et de

¹³⁷ C. Kerbrat-Orecchioni, 1998a, p. 134.

réception. Voici les critères qu'il adopte pour distinguer le matériau verbal et le matériau paraverbal :

Signes voco-acoustique, qui se répartissent en deux catégories :

- Matériel verbal : phonologique, lexical, et morpho-syntaxique.
- Matériel paraverbal, prosodique et vocal : intonations, pauses, intensité articulatoire, débit, particularités de la prononciation, différentes caractéristiques de la voix.¹³⁸

Kerbrat-Orecchioni affirme que le matériau verbal est « assimilé à tout ce qui est codé, ou grammaticalisé¹³⁹ ». Cela correspond au classement de Cosnier ci-dessus, ainsi qu'au point de vue de la plupart des linguistes. Le problème réside plutôt dans les faits intonatifs, qui sont pour Cosnier le matériel paraverbal. Selon certains, la fonction référentielle est cruciale pour distinguer les signes verbaux et les signes paraverbaux dans un discours, par exemple, Kéon définit le paraverbal comme « les unités dont la fonction est autre que référentielle¹⁴⁰ ». Toutefois, Kerbrat-Orecchioni fait constater que cette affirmation risque de restreindre le verbal à la seule fonction référentielle, et que certaines intonations, même certaines caractéristiques vocales peuvent s'associer corrélativement avec des émotions particulières. Selon un autre point de vue, comme Argyle (1975) et Greene (1980), le paralangage, tout comme la gestualité, appartient au langage non verbal, car ils fonctionnent tous sans emploi de la parole.

La controverse sur les signes paraverbaux tiendrait également à la difficulté d'établir un schéma universel. Nous citons celui de Kerbrat-orecchioni dans lequel elle rappelle des données très connues. Selon elle, le matériel paraverbal contient principalement des phénomènes hétérogènes suivants :

- Ce qui relève de la prosodie¹⁴¹ : la quantité, le ton, l'intonation, l'accent, etc.

¹³⁸ J. Cosnier, « La psychanalyse, le langage et la communication » in *Psychothérapies*, p. 218.

¹³⁹ C. Kerbrat-Orecchioni, 1998a, p. 139.

¹⁴⁰ P. Léon, « De l'analyse psychologique à la catégorisation auditive et acoustique des émotions dans la paroles » in *Journal de psychologie*, 1976, p. 311.

¹⁴¹ Selon le *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage* (J. Dubois et al., 1994), la prosodie est

-
- Le débit
 - La pause
 - Les différentes caractéristiques de la voix
 - Les particularités de la prononciation¹⁴²

Nous traiterons le discours comique dans la *sitcom* en examinant les fonctions de ces phénomènes dans la section 5.2.

Si le matériau paraverbal a un lien naturel avec la parole en raison de son mécanisme physique, le matériau non verbal, dont le stimulus repose sur le canal corporel semble plus indépendant du système verbal. En fait, c'est d'abord dans le domaine de la sociologie, et de l'anthropologie que la communication non verbale a attiré l'attention des chercheurs. Nous mentionnons ici entre autres Goffman (1969), qui propose que certains signes non verbaux dotés des valeurs culturelles permettent à l'individu de construire une image de soi, et Birdwhistell (1952,1970), dont les travaux portent sur la kinésique, étude consacrée au « comportement moteur envisagé en lui-même, indépendamment de toute interaction avec le langage verbal¹⁴³ », et dans ses recherches ultérieures, son attention s'est tournée vers la relation entre le mouvement signifiant et le langage verbal dans l'interaction humaine. Plus tard, dans les années 90, le neurologue Rizzolatti (1990) a prouvé, avec sa découverte remarquable de « neurones-miroir », que l'action gestuelle d'un locuteur peut activer les cellules du cerveau relatives à la connaissance du monde extérieur chez son interlocuteur. En somme, toutes ces études confirment que le visage et le corps peuvent transmettre le sens, avec ou sans l'accompagnement du langage verbal.

Les signes non verbaux sont en particulier soulignés dans le courant

simultanément déterminée par trois paramètres phonatoires : la fréquence, l'intensité et la durée.

¹⁴² C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 137.

¹⁴³ R. L. Birdwhistell, M. Lacoste, « l'analyse kinésique » in *Langage*, n°10, 1968. *Pratiques et langages gestuels*, p. 101.

interactionniste, comme l'indique Kerbrat-Orecchioni, puisque « si l'on exclut de l'analyse de tous les éléments non verbaux, on sera donc dans bien des cas incapables de rendre compte de la cohérence du dialogue dans la mesure où y interviennent successivement des actes verbaux, et non verbaux¹⁴⁴ ». En fait, l'importance des signes non verbaux s'avère non négligeable dans l'analyse du discours comique de la *sitcom*, non seulement en raison de sa forme visuelle, mais aussi de sa dépendance forte au contexte et à l'implicite : d'un côté, comme dans le cas du paraverbal, les signes non verbaux se révèlent « une mine inépuisable d'indices de contextualisation¹⁴⁵ », ce qui nous permet de découvrir notamment des informations soit sur les interlocuteurs, soit les personnages de la série, d'un autre côté, pour le contenu implicite, les données non verbales deviennent essentielles pour rendre compte des sens connotatifs.

Nous signalons également qu'à l'aide des équipements cinématographiques, tels que la caméra à profondeur de champ réglable, des outils de montage, etc., les données non verbales ne sont pas difficiles à enregistrer dans la *sitcom*. En effet, le dispositif informatique a tout intérêt à faire remarquer aux téléspectateurs les représentations non verbales qui peuvent probablement susciter le rire. Nous entrerons dans le détail de cette question dans le chapitre 7.

3.3.3 Les règles conversationnelles

Contrairement à l'idée que la conversation est anarchique et aléatoire en raison de son oralité, les interactionnistes insistent sur les règles rituelles dans l'interaction verbale, comme l'a déclaré Goffman : « en tant qu'ordre d'activité, le domaine de l'interaction est en fait peut-être plus ordonné que tout autre¹⁴⁶ ». Selon eux, il existe des règles : en principe, tous les participants doivent obéir pour le bon fonctionnement de l'interaction, bien que le degré de contrainte soit

¹⁴⁴ *Ibid.*

¹⁴⁵ *Ibid.*

¹⁴⁶ E. Goffman, *Les moments et leurs hommes*, 1988, Paris : Seuil, p. 188.

variable. Cela implique que les règles conversationnelles sont conventionnelles, et intériorisées chez les interlocuteurs. Dans ce cas, Kerbrat-Orrechioni considère que l'analyse des interactions a pour but de « déchiffrer la “partition invisible” qui guide le comportement de ceux qui se trouvent engagés dans un processus communicatif, et de dégager toutes les règles qui fondent le déroulement des divers types d'interactions verbales¹⁴⁷».

Kerbrat-Orechioni a distingué trois catégories majeures de ces règles :

1. Règles qui permettent la gestion de l'alternance des prises de parole, c'est-à-dire la construction de ces unités formelles que sont les « tours ».
2. Règles qui régissent l'organisation structurale des interactions verbales, et qui permettent la mise en séquence de ces unités fonctionnelles que sont les échanges et les interventions.
3. Règles enfin qui déterminent la construction de la relation interpersonnelle... et qui sont partie liée avec le système de la politesse en vigueur dans la société considérée.¹⁴⁸

Nous présentons brièvement ci-dessous les règles de base qu'elle résume dans ces trois grandes lignes. Nous faisons remarquer que la description des règles aide non seulement à se comporter convenablement, mais aussi à identifier toutes les transgressions des règles dans une situation interactive donnée, ce qui nous inspire notamment dans notre analyse du discours comique de la *sitcom*.

En premier lieu, les interactionnistes entendent par tours de parole « d'abord le mécanisme d'alternance des prises de parole, puis par métonymie, la contribution verbale de locuteur déterminé à un moment déterminée du déroulement de l'interaction ¹⁴⁹». Puisque le dialogue est un comportement réalisé par au moins deux personnes ensemble, et que le chevauchement des paroles de chacun peut

¹⁴⁷ C. Kerbrat-Orechioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 157.

¹⁴⁸ *Ibid.*

¹⁴⁹ C. Kerbrat-Orechioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 159.

nuire à l'interprétation en raison de sa nature orale, le système des tours de parole s'avère indispensable.

Les chercheurs américains Sacks *et al.* proposent quelques règles de base concernant l'alternance de tours de parole au sein d'une interaction verbale :

- If the turn-so-far is so constructed as to involve the use of a 'current speaker selects next' technique, then the party so selected has the right and is obliged to take next turn to speak; no others have such rights or obligations, and transfer occurs at that place.

- If the turn-so-far is so constructed as not to involve the use of a 'current speaker selects next' technique, then self-selection for next speakership may, but need not, be instituted; first starter acquires rights to a turn, and transfer occurs at that place.

- If the turn-so-far is so constructed as not to involve the use of a 'current speaker selects next' technique, then current speaker may, but need not continue, unless another self-selects.¹⁵⁰

Nous constatons que ces règles décrivent les devoirs et les droits que les interlocuteurs doivent respecter, notamment dans une conversation à deux. Kerbrat-Orecchioni illustre quelques propriétés essentielles du système d'alternance de Sack et al. Nous les résumons ci-dessous :

Premièrement, deux genres d'équilibre doivent être gardés par les partenaires de l'interaction, à savoir, celui de la longueur des tours, et celui de la focalisation du discours qui lui-même doit se centrer successivement sur chacun des locuteurs. Deuxièmement, une seule personne parle à la fois, pour éviter au maximum le chevauchement de parole et garantir l'audibilité du discours oral. Troisièmement, les intervalles entre chaque tour doivent être réduits au maximum, c'est-à-dire, il faut éviter un silence trop long entre les deux tours. Bien sûr, ces règles varient selon le type d'interaction et l'habitude culturelle, mais elles sont plus au moins

¹⁵⁰ H. Sacks et al. «A Simplest Systematics for the Organization or Turn-Taking for Conversation » in *Language*, Linguistic Society of America, 1974, p. 704.

partagées au sein d'une communauté.

Sack *et al.* signalent également comment le changement de tours peut s'effectuer avec succès, car il s'agit d'une coopération étroite entre tous les participants de l'interaction. Selon eux, l'alternance repose sur un « point de transition possible ¹⁵¹» qui englobe de nombreux signaux de fin de tours, tels que des signaux verbaux (la cohérence syntaxique, « bon » « voilà » indiquant la clôture), des signaux phonétiques (une pause relativement longue, l'intonation descendante sur les dernières syllabes) et des signaux mimo-gestuels (regard porté fixement sur l'interlocuteur). Ces signes fonctionnent souvent de façon simultanée pour augmenter la chance de réussite du changement de tours. Cependant, nous pouvons imaginer que ces indices pourraient paraître encore flous, car ils dépendent souvent de l'interprétation personnelle de l'interlocuteur.

Dans l'idéal, le changement de tours s'effectue toujours à un bon emplacement, mais ce n'est évidemment pas le cas dans la pratique. En fait, les échecs sont nombreux, puisque l'alternance de tours de parole ne peut pas réussir du commencement jusqu'à la fin en raison des natures coopérative et improvisée. Les ratés influencent non seulement le déroulement paisible et continu de l'interaction, mais aussi la relation interpersonnelle entre les interlocuteurs, notamment lorsque l'intervention s'avère compétitive même hostile. Kerbrat-Orecchioni appelle ces échecs « ratés » du système des tours, et elle les divise en deux catégories.

La première concerne le moment d'alternance : une intervention trop tardive nuit à l'enchaînement de l'interaction à cause d'un silence trop long (mentionné ci-dessus), tandis qu'une intervention trop rapide entraîne potentiellement l'interruption, qui peut être une menace à la réussite de l'interaction dans certains cas, par exemple, dans la situation formelle où la politesse est plus contraignante, l'interruption s'avère brusque. La deuxième catégorie de « ratés » du système de

¹⁵¹ *Ibid.*, p. 709, traduction de Kerbrat-Orecchioni.

tours concerne la nature du successeur du locuteur précédent. En voici trois situations fréquentes :

1. Aucun candidat ne se présente : “gap”¹⁵² anormalement long.
2. Plusieurs candidats se présentent à la fois : chevauchement
3. Un seul successeur prend la parole, mais ce n’est pas le bon.¹⁵³

Kerbrat-Orecchioni appelle le cas de faux successeur « intrusion ». Par exemple, L1 sélectionne L2, mais c’est L3 qui parle en s’auto-sélectionnant, ou une personne interdite d’intervention prend la parole. Nous constatons que parfois le changement de tours fonctionne comme une négociation entre les interlocuteurs, et que toutes les négociations ne réussissent pas dans l’interaction réelle.

En guise de résumé, nous citons Kerbrat-Orecchioni, qui décrit ainsi les caractéristiques du fonctionnement de tours de parole : « l’organisation des tours de parole repose sur l’application de règles précises. Ces règles sont, il est vrai, coercitives. Elles ont un caractère probabiliste, et sont aisément transgressibles : les violations du système sont fréquentes et souvent bien tolérées¹⁵⁴ ». Nous nous inspirons du système de tours pour examiner comment on s’en sert pour créer des effets comiques dans le discours de la *sitcom*.

En deuxième lieu, les interactions verbales nécessitent également une bonne organisation structurale des conversations, tout comme la cohérence dans un texte écrit. Pour qu’une interaction puisse se dérouler sans interruption, l’enchaînement doit être de plusieurs niveaux : syntaxique, sémantique et pragmatique. Voici trois types de cohérence dans l’échange dialogué :

1. Cohérence interne à une même intervention de L1, ou de L2.
2. Cohérence entre les différentes interventions successives de L1, ou de L2.
3. Cohérence entre interventions produites consécutivement par deux

¹⁵² Kerbrat-Orecchioni adopte le terme *gap* en anglais, pour désigner des intervalles entre deux tours de paroles.

¹⁵³ *Ibid.*, p.180.

¹⁵⁴ *Ibid.*, p.182.

locuteurs différents.¹⁵⁵

Il faudrait notamment remarquer le troisième type de cohérence ci-dessus. Par rapport à l'écrit, les règles séquentielles de l'interaction verbale peuvent être plus compliquées, car il s'agit de deux ou plusieurs participants, sauf dans le cas du monologue. De ce fait, un bon enchaînement de différents constituants du dialogue nécessite des normes, au niveau explicite ou implicite. L'essentiel est que les participants d'un discours sont censés respecter des règles en collaboration pour assurer la réussite du dialogue.

Nous citons la fameuse théorie des maximes conversationnelles de Grice, se basant sur la règle générale que l'on appelle le principe de coopération : « que votre contribution à la conversation soit, au moment où elle intervient, telle que requiert l'objectif ou la direction acceptée de l'échange verbal dans lequel vous êtes engagé¹⁵⁶ ». Pour que son comportement soit conforme à ce principe général, les participants doivent faire attention à plusieurs aspects, que Grice résume en quatre catégories : la maxime de quantité implique que les participants doivent fournir ni trop ni trop peu d'informations dans leur intervention de la communication verbale ; la maxime de qualité impose que la contribution doit être toujours véridique ; la maxime de relation exige une bonne pertinence et un intérêt conséquent autour du sujet de la communication ; et la maxime de modalité implique que les participants doivent éviter toute ambiguïté et redondance de leurs interventions.

La flexibilité des règles dépend d'abord de la nature des échanges communicatifs. La tolérance n'est certainement pas la même dans un dialogue formel que dans une conversation de tous les jours. Le degré de rigidité varie également selon la phase de l'interaction, par exemple, les règles sont plus contraignantes à l'ouverture d'un dialogue.

¹⁵⁵ *Ibid.* p.198.

¹⁵⁶ H. P. Grice, « Logique et conversation » in *Communications*, numéro 30, 1979, p. 61.

Le déroulement d'un dialogue peut subir un échec lorsque les règles séquentielles sont gravement transgressées. Kerbrat-Orecchioni résume deux types de dérèglement du dialogue qui en résultent :

1. Dialogues "à trous" : lorsque l'on n'a accès qu'au texte produit par l'un des membres d'une conversation duelle.
2. Preuve *a contrario* : les effets que produit la transgression des règles de la grammaire conversationnelle.¹⁵⁷

Ces erreurs sur les règles séquentielles nous intéressent, car nous constatons qu'elles pourraient bien être façonnées pour créer l'effet comique. Nous rentrerons dans le détail dans le chapitre 6.

En troisième lieu, il s'agit de la relation interpersonnelle dans un échange entre deux ou plusieurs participants, comme l'indique Labov & Fanshel, une conversation est « une action qui affecte (altère ou maintient) les relations de soi et d'autrui dans la communication de face à face¹⁵⁸ ». Cela implique qu'au-delà du niveau de discours, il incombe à l'analyste également de prendre en compte les interactants et la valeur relationnelle engendrée au cours de leur interaction. Nous pouvons nous servir des outils descriptifs pour envisager différents types de relation interpersonnelle. En voici les deux aspects importants que Kerbrat-Orecchioni fait remarquer dans sa recherche pour décrire la relation entre les participants de la conversation:

1. Les modes d'instauration d'une certaine distance, "horizontale" et "verticale", entre les interactants.
2. Le fonctionnement de la politesse et de la figuration (face work).¹⁵⁹

La relation dite "horizontale" est associée aux données « proxémiques », un

¹⁵⁷ *Ibid.* p. 194-195.

¹⁵⁸ W. Labov & D. Fanshel, *Therapeutic Discourse*, New York, Academic Press, p. 57.

¹⁵⁹ C. Kerbrat-Orecchioni, « La construction de la relation interpersonnelles: quelques remarques sur cette dimension du dialogue » in *Cahiers de la linguistique française*, n°16, 2005, p. 58.

terme qui a été utilisé premièrement par l'anthropologue Hall en 1971, pour désigner « l'ensemble des observations et théories que l'Homme fait de l'espace en tant que produit culturel spécifique¹⁶⁰ ». La règle générale de la proxémie est que, toutes choses égales par ailleurs, plus les interactants sont proches et plus ils se tiennent près.

La relation verticale signifie, selon le modèle de Brown et Levinson¹⁶¹, le « pouvoir » ou la « hiérarchie » dans l'interaction. Dans les échanges de nature différente, il existe bien sûr des facteurs conventionnels qui influencent la relation verticale. Ces marqueurs nous permettent de découvrir le statut de chaque locuteur dans une interaction, et ce point est particulièrement important dans la série télévisée, car il est nécessaire pour le public d'identifier rapidement les relations entre les personnages afin de mieux suivre l'intrigue de la série.

À part les deux dimensions descriptives sur la relation interpersonnelle, il faut prendre en compte également le fonctionnement de la politesse, qui suscite un grand intérêt chez les interactionnistes. De nombreux modèles ont été édifiés sur la base de la notion de « face », proposée par Goffman dans sa recherche sociologique. Selon lui, la face est « la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier¹⁶² ». Sur cette base, Brown et Levinson proposent la théorie des *Face Threatening Acts* (FTAs), selon laquelle la politesse linguistique se réfère à un modèle universel, afin d'éviter tous les actes potentiels lésant la face des interlocuteurs. Plus tard, en 1983, Leech fait l'inventaire des « maximes de politesse » (le tact, la générosité, l'approbation, la modestie, l'accord et la sympathie), en référence aux fameuses « maximes de coopération » de Grice, l'idée majeure étant de balancer le « coût » et le

¹⁶⁰ E.T. Hall, trad. Par A. Petita, *La Dimension cachée*, Paris, Points, 1978. p. 13.

¹⁶¹ P. Brown & S. C. Levinson, *Politeness: Some Universals in Language Usage*, Cambridge University Press, 1987, p. 358.

¹⁶² E. Goffman, *Les rites d'interaction*, Paris : Minuit, p. 11.

« bénéfique » entre les interlocuteurs en jeu. Nous citons également la définition sommative de Kerbrat-Orecchioni sur la politesse dans la perspective de la face :

La politesse apparaissant dans cette perspective comme un ensemble de procédés permettant de concilier le désir mutuel de préservation des faces avec le fait que la plupart des actes accomplis durant l'interaction risque de venir menacer telle ou telle des faces en présence.¹⁶³

Cette intention de préserver la face de chacun des interlocuteurs explique surtout les échanges non informationnels, qui ont pour but de gérer une relation harmonieuse. Elle propose donc, à la base de la théorie de FTAs, la notion d'« anti-FTAs », pour désigner des actes de langue valorisants pour l'estime des interlocuteurs, comme le compliment. L'introduction de la notion souligne la valeur de la politesse positive qui fait défaut dans le système de Brown et Levinson. Kerbrat-Orecchioni fait remarquer également que le niveau de la politesse varie avec les relations interpersonnelles (les relations horizontales et verticales) des interlocuteurs. Par exemple, plus les interlocuteurs sont intimes, moins le degré de politesse est requis.

Les normes de la politesse impliquent en même temps celles de l'impolitesse. Nous nous intéressons particulièrement à cette dernière, car elle est habituellement considérée comme une déviance des règles communicatives, qui peut créer des scènes typiquement conflictuelles, gênantes et inattendues. C'est pourquoi nous pouvons trouver dans la *sitcom* des scènes spécifiques qui jouent sur l'impolitesse pour faire rire. Kerbrat-Orecchioni distingue deux types d'impolitesse, en parallèle avec la politesse :

- Impolitesse positive: elle consiste à accomplir un FTA non adouci, ou même durci.
- Impolitesse négative : elle consiste à s'abstenir de produire un acte rituel attendu.¹⁶⁴

¹⁶³ C. Kerbrat-Orecchioni, « La construction de la relation interpersonnelles: quelques remarques sur cette dimension du dialogue » in *Cahiers de la linguistique française*, n°16, 2005, p. 74.

¹⁶⁴ *Ibid.*, p.77.

À noter également que l'impolitesse n'est pas effectuée que par des actes de langage, et qu'elle peut consister en un grand nombre de comportements dans l'interaction, tels que l'interruption ou encore même des sujets inappropriés.

Pour résumer brièvement, nous avons présenté les trois aspects essentiels des règles conversationnelles, considérés comme une composante de base dans l'interaction verbale selon la conception de Kerbrat-Orecchioni. Selon les interactionnistes, la conversation est une activité rituelle, dans laquelle les participants sont loin de se conduire aléatoirement. Au contraire, pour le bon fonctionnement de l'interaction, ils suivent différentes règles conventionnelles, selon le type de conversation. D'abord, le système de l'alternance de tours de parole a pour fonction d'éviter les situations ratées de la conversation, telles que le silence, le chevauchement, etc., ce qui est dû à la nature orale de la conversation et au fort nombre de participants. Puis, l'organisation structurale des conversations a pour but d'assurer la cohérence, tant à l'intérieur d'une intervention d'un locuteur qu'entre différentes interventions. Dans ce dernier cas, la conversation dépend d'une coopération étroite, qui exige en particulier que l'on respecte certaines règles pour garantir le succès du déroulement de la conversation. Enfin, la relation interpersonnelle doit être gérée au cours d'une interaction. Il faut donc faire attention non seulement aux actes langagiers, mais aussi à tous les comportements conversationnels pouvant influencer le sentiment, ou en d'autres mots, la « face » de son interlocuteur. Il existe donc des stratégies pour agir poliment et éviter des conflits éventuels dans une interaction.

3.3.4 Le discours du théâtre et le discours de la *sitcom*

En plus de synthétiser les théories sur les composantes de base de l'interaction verbale, Kerbrat-Orecchioni se penche également sur le discours théâtral, dans le but de mettre à l'épreuve certains concepts descriptifs élaborés

dans le cadre interactionnel et d'alimenter en revanche les réflexions sur tous les ingrédients dans les interactions verbales.

Selon elle, le discours théâtral présente de nombreux avantages pour la recherche de l'interaction verbale, car il est naturellement sous forme d'acte de parole : « la parole dramatique est tout entière mise au service de l'action, et réciproquement, c'est par le biais du langage que tout advient¹⁶⁵». De surcroît, les répliques sont mimétiques à la conversation dans la vie ordinaire, et les didascalies permettent de découvrir des aspects paraverbaux et non verbaux de l'interaction.

Bien évidemment, le discours théâtral possède des particularités, même si la conception des échanges doit respecter la règle de vraisemblance, qui est primordiale dans le théâtre. Kerbrat-Orecchioni fait remarquer qu' « il ne faudrait surtout pas prendre ces simulations fabriquées pour des reproductions parfaitement mimétiques des échanges qui ont lieu dans la vie ordinaire ¹⁶⁶», car elle envisage juste le dispositif énonciatif qui diffère du discours théâtral entraînant des influences importantes sur tous les niveaux de l'interaction.

Nous présentons maintenant son analyse sur les particularités du dialogue théâtral, en même temps que nous en inspirons pour expliquer celles du discours comique dans la *sitcom*. Pour clarifier notre objet de recherche, d'une part, il est important de montrer ce qui fait la spécificité du discours de la *sitcom* en tant que série télévisée, dont la production et la diffusion dépend du dispositif radicalement différent de celui du théâtre; d'autre part, il nous faudrait préciser les particularités du discours comique que cible notre recherche, car toutes les interactions ne font pas rire dans un épisode de *sitcom*.

La première spécificité majeure, et peut-être la plus importante, tient au fait

¹⁶⁵ C. Kerbrat-Orecchioni, *Pour une approche pragmatique du dialogue théâtral*. In *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, n°41, 1984, p.47.

¹⁶⁶ *Ibid.*

que le dialogue théâtral est créé en tant qu'œuvre à part entière. L'existence d'un auteur, qui se cache derrière les personnages, conduit notamment à la complexité de l'émetteur et du récepteur du discours théâtral. Kerbrat-Orecchioni utilise le schéma ci-dessous pour montrer les trois couches d'émetteurs et de récepteurs dans le dispositif du discours théâtral.

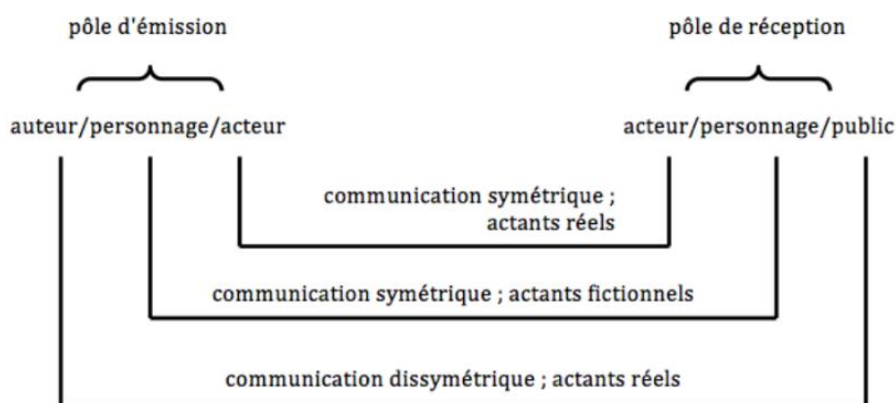


Schéma 4 : Les différents couches d'émetteurs et de récepteurs dans le discours théâtral.

Source : C. Kerbrat-Orecchioni, « Pour une approche pragmatique du dialogue théâtral » in *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, n°41, 1984, p. 47.

Nous pouvons constater qu'il existe trois niveaux d'émetteur/ récepteur dans le théâtre. Au niveau de l'intrigue, ce sont les personnages, incarnés par les acteurs, qui interviennent dans une conversation. Corrélativement, les spectateurs ne sont qu'un observateur de ce qui se passe sur la scène. Kerbrat-Orecchioni fait remarquer également que le niveau personnage-personnage est la seule instance conversationnellement pertinente, car « c'est par rapport aux seuls personnages que fonctionnent les déictiques, et les maximes conversationnelles¹⁶⁷ ». Dans cette perspective, il en est de même pour le discours dans la série télévisée qui respecte en principe toutes les règles conversationnelles au niveau personnage-personnage, ce qui aide en même temps à créer la vraisemblance des scènes.

Par rapport au niveau intra-scénique, le niveau extra-scénique du discours théâtral mérite largement qu'on s'y intéresse, car dans le dispositif du théâtre,

¹⁶⁷ *Ibid.*

toutes les scènes fonctionnent en fait comme un intermédiaire, par lequel l'auteur s'adresse à son public. En l'occurrence, ces deux derniers sont des actants réels de l'interaction. Kerbrat-Orecchioni utilise le terme « trope communicationnel » pour désigner « un décalage entre celui auquel est adressé le discours du locuteur, et celui auquel ce même discours est véritablement destiné¹⁶⁸». Vues sous cet angle, les œuvres théâtrales, cinématographiques et sérielles sont dans leur intégralité sous le mode de trope communicationnel, car le vrai destinataire du discours reste toujours le public, c'est pourquoi la communication sur ce plan est dissymétrique. Par ailleurs, ce phénomène est un avantage pour l'analyste, qui est lui-même le vrai récepteur du discours théâtral lorsqu'il regarde la pièce comme un spectateur, et qui ne manque pas ainsi d'informations contextuelles par rapport à un simple observateur d'autres types de dialogue.

Dans le cas de la *sitcom*, le récepteur du discours comique, à savoir les téléspectateurs, ne sont même pas présents, le niveau d'asymétrie de l'interaction étant à son maximum. Vu que les créateurs de la *sitcom* ne peuvent point recevoir la réaction immédiate du public, il faut une anticipation subtile pour faire rire ceux qui se trouvent derrière l'écran. Les téléspectateurs qui regardent des scènes d'une série télévisée ont l'impression d'être un tiers invisible, et c'est exactement la façon dont le discours comique fonctionne dans la *sitcom* dans la plupart des cas. En fait, si l'on regarde de près les scènes de la *sitcom*, on remarquera que les dialogues ne font presque jamais rire les personnages eux-mêmes, car un rire intra-scénique risque d'atténuer l'effet comique qu'éprouvent les téléspectateurs qui gardent toute leur lucidité en tant

¹⁶⁸ C. Kerbrat-Orecchioni, « Dialogue théâtral vs conversations ordinaires », in *Cahiers de praxématique* 26, 1996, p. 5.

qu'observateur externe. Donc, le discours comique que nous traitons vise réellement le niveau auteur-public.

La deuxième spécificité du discours théâtral, selon Kerbrat-Orecchioni, réside dans le fait que le discours théâtral n'est pas spontané, mais préconstruit avant d'être mis en scène par les acteurs, ce qui est très différent de la conversation authentique dans la vie ordinaire. D'abord, comme il est élaboré soigneusement par le dramaturge, le discours théâtral est hautement significatif. Comme l'explique Kerbrat-Orecchioni, « au théâtre, où rien n'est en principe laissé au hasard, tous les signifiants produits sont saturés de sens, étant en quelque sorte surdéterminés par l'intention de l'auteur ¹⁶⁹ ». Pour la *sitcom*, qui vise spécialement à faire rire en peu de temps, notamment dans le genre de *shortcom* durant juste 3 minutes environ, aucune réplique n'est superflue. De plus, comme le discours théâtral est sous forme écrite avant d'être proféré sur la scène, son registre littéraire pourrait paraître très différent de celui de la conversation ordinaire. Quant à la *sitcom*, qui est censée refléter notre vie quotidienne comme un miroir, la langue utilisée est beaucoup moins littéraire, même familière dans de nombreux cas.

Outre les deux spécificités susmentionnées, plus ou moins similaires dans le discours du théâtre et de la *sitcom*, cette dernière possède d'autres particularités marquantes qui facilitent notamment le travail de l'analyste. Avant tout, comme un genre de série télévisée, la *sitcom* est filmée à l'avance dans différentes scènes mises en place artificiellement, puis diffusée aux téléspectateurs après une postproduction. Ce moyen de production et de diffusion, qui diffère totalement de celle du théâtre, a de nombreuses implications sur l'étude du discours de la *sitcom*.

Premièrement, l'utilisation de la caméra permet une présentation plus claire des signes paraverbaux et non verbaux, qui véhiculent ainsi plus d'idées

¹⁶⁹ *Ibid.* p.3

ingénieuses du créateur. Les téléspectateurs peuvent avoir accès à ces informations significatives plus facilement grâce au mode de présentation sur l'écran. Il en est de même pour l'analyste, qui ne manquera presque aucun détail à l'aide de fonction « pause » et « relecture ». Dans la *sitcom*, le langage paraverbal et le langage non verbal ne sont plus désormais dans un rôle accessoire, mais, au contraire, ils ont plus de vocation significative. Nous verrons dans notre analyse ultérieure que les signes paraverbaux et non verbaux sont une source importante du rire dans la *sitcom*.

Deuxièmement, la caméra (et d'autres dispositifs d'enregistrement) ne sert pas seulement à enregistrer des scènes, mais, plus important encore, les différentes manières de manipuler l'appareil constituent en elles-mêmes des messages significatifs, ce que nous appelons souvent le langage cinématographique. C'est pourquoi, lorsque nous étudions le discours dans la *sitcom*, nous devons distinguer la communication au sein de la scène (des échanges intra-scéniques) de la communication à l'extérieur de la scène (des échanges extra-scéniques). La caméra est sans aucun doute un outil important que les créateurs utilisent pour communiquer directement avec le public, d'autant que pour des téléspectateurs expérimentés, la façon dont certains plans de caméra sont filmés et présentés prend un sens de convention, comme le sentiment mémorable du ralenti que l'on éprouve, ce qui crée un plaisir tacite entre le créateur et le spectateur.

Troisièmement, après le tournage, la série télévisée nécessite encore une postproduction avant d'être présentée sur l'écran, ce qui distingue clairement sa présentation de celle du théâtre. Parmi toutes les procédures de la postproduction, le montage est l'une des étapes les plus importantes. Si le discours théâtral est linéaire dans le temps et fixe dans l'espace (au moins dans une scène indépendante), cette continuité peut être facilement rompue et reliée dans la série télévisée à l'aide du montage. Notamment dans la *sitcom* dont la durée est courte et le rythme est rapide, la transition entre les scènes peut être rendue

très facile et fréquente. Il est important de noter qu'en plus de modifier arbitrairement le temps et l'espace des scènes, le montage implique surtout la logique interne du créateur pour exprimer ses idées. En d'autres termes, le montage est sa propre façon de raconter une histoire. En l'occurrence, l'existence du créateur est assez évidente pour le spectateur, et le montage constitue un outil considérable pour la communication entre l'auteur et le public.

Quatrièmement, la postproduction peut encore exercer une influence différente sur l'organisation structurale du discours dans la série télévisée. Ce dispositif est notamment visible dans le monologue intérieur d'un personnage, qui est aussi différent du celui du théâtre. Dans ce dernier, si l'auteur veut que le public entende le monologue d'un personnage particulier, les autres acteurs présents sur la scène doivent faire semblant de ne pas entendre la voix. C'est pourquoi il n'est pas très fréquent d'ajouter de nombreux monologues dans le discours théâtral, notamment au milieu d'une conversation, car cela risque de perturber les échanges en cours entre différents personnages. Toutefois, cela n'est pas un problème pour la série télévisée, puisque maintenant l'acteur n'a pas besoin de vraiment parler pour faire un monologue au niveau intrascénique, surtout dans le cas où il existe d'autres personnages, et que son monologue est enregistré séparément et puis ajouté directement au produit final sous forme de son. De cette manière, l'auteur a parfaitement évité aux autres personnages d'entendre ce que le public aurait dû entendre. De temps en temps, l'auteur peut utiliser le monologue du personnage comme porte-parole pour transmettre davantage ses intentions et communiquer avec le public de manière directe. C'est ce que nous verrons très souvent dans notre analyse ultérieure de scènes comiques dans *Bref*.

Pour résumer succinctement la section 3.3, nous avons présenté la recherche synthétique de Kerbrat-Orecchioni sur les interactions verbales, en précisant les trois composantes de base de l'interaction, à savoir les ingrédients contextuels,

les matériaux sémiotiques hétérogènes, et les règles conversationnelles. Nous utiliserons ses travaux théoriques et méthodologiques comme cadre d'analyse pour les prochains chapitres. De plus, nous nous inspirons également de ses réflexions sur le discours théâtral dans la perspective interactionniste, pour le comparer avec le discours comique de la *sitcom*, notre objet de recherche. Nous soulignons que la *sitcom* rend la communication extra-scénique plus importante en raison de ses différents modes de production et de diffusion, donc nous consacrerons le chapitre 7 à ce dernier point.

II. PARTIE ANALYTIQUE

Chapitre 4 Les composantes contextuelles de l'interaction comique de la *sitcom*

4.1 Le but et les activités

Dans le schéma contextuel de Kerbrat-Orecchioni, le « but », qu'elle appelle aussi « type d'activité ¹⁷⁰ » ou « script de l'interaction ¹⁷¹ » est une composante étroitement liée au lieu où se déroule l'interaction, comme elle l'indique : « à tout site est associé une finalité intrinsèque ¹⁷² ». Bien entendu, chaque endroit a également un rôle spécifique à jouer dans une interaction particulière. Elle distingue donc deux niveaux de but : le but global, qui préexiste à une interaction, et un but plus ponctuel qui se construit au cours de l'interaction.

En ce qui concerne une pratique comique, quelle que soit sa forme, le but global est avant tout de susciter le rire. Dans la *sitcom*, du point de vue de l'auteur, chacune des situations comiques a son propre but précis tels que : produire un malentendu, créer un retournement, manifester un contraste, etc. Du point de vue des personnages, ces intrigues peuvent être envisagées comme des activités de type différent. Dans cette section, nous traiterons quelques situations comiques qui sont tellement typiques et structurelles que nous pouvons également les considérer comme procédés rituels pour faire rire dans la *sitcom*.

4.1.1 La répétition

Comme dans toutes les pratiques de comique, la répétition, un procédé très fréquent pour provoquer le rire, se manifeste sur des plans différents dans la *sitcom*.

Au niveau langagier, on peut répéter un seul mot :

(Le héros croise la fille dont il était amoureux lorsqu'il avait 15 ans, et il repense à ce qu'elle lui a dit.)

- Le héros: Émile, tu veux sortir avec moi?

¹⁷⁰ C. Kerbrat-Orecchioni, « Texte et contexte », in P. Schmoll (dir.), *SCOLIA*, No. 6 Contexte(s), 1996, p. 52.

¹⁷¹ *Ibid.*

¹⁷² C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1990, p. 79.

- Émile (rire moqueur) : Jamais, je ne sortirai avec toi, **jamais, jamais, jamais, jamais, jamais!**

(Ensuite, elle lui donne une gifle.)

Ex. 4-01- *Bref*, épisode 33

Au niveau de l'intrigue, la répétition a pour fonction d'accentuer le rejet absolu d'Émile, donc l'image tragique du héros. Sur le plan langagier, la répétition mécanique du mot viole, en quelque sorte, les règles de la langue, car normalement on n'a pas besoin de répéter autant de fois. Une telle répétition excessive, donc revêtant un caractère caricatural, est source de rire.

Il arrive aussi que la répétition s'applique à une phrase :

(Le héros emprunte une guitare à son copain Ben, ce dernier lui explique que la guitare manque une corde, mais qu'elle ne sert à rien. Au bout d'un moment de pratique, le héros n'arrive toujours pas à bien jouer, il repense donc à toutes les fois où Ben lui dit qu'une chose ne sert à rien.)

- Ben : Un visa pour les États-Unis, ça sert à rien.

- Ben : Tiens, prends mon vélo. Bah... il y a plus de frein, mais ça sert à rien.

- Ben : Tu as un bouton sur la paupière, va voir un médecin pour ça. Mais, ça sert à rien.

Ex. 4-02 - *Bref*, épisode 07

Dans cet exemple, on raccorde dans le montage plusieurs scènes où Ben répète « ça sert à rien ». Il n'est pas difficile de découvrir que toutes les choses que Ben prétend « inutiles » jouent en fait un rôle très important. La réapparition de la phrase dans un tel cas n'est plus une répétition mécanique, car on doit associer ces situations différentes et en déduire la conclusion. En même temps, l'esprit brouillon de Ben est bien décrit.

Un autre emploi de la répétition concerne l'expression favorite de chacun des personnages. Par exemple, « T'es qu'un con! » pour Marla, qui se plaint souvent du héros; « J'arrive » pour le frère, qui est toujours là pour le héros; « C'est ma soirée ou c'est pas ma soirée! » pour Maud, la reine de la soirée; « À poil! » pour l'oncle du héros, qui préfère les moqueries vulgaires; « 72 euros. » pour le psychanalyste

qui garde toujours le silence pendant le traitement, etc. Ce genre de répétition associé à un stéréotype caractérise de nombreuses images, ce qui permet aux téléspectateurs de se rappeler facilement ces personnages. Parfois, la récurrence de ces formules habituelles est tellement fréquente que l'on peut la considérer comme une exagération, car en réalité, personne n'utilise la répétition avec une telle intensité.

Afin d'inciter à rire, on recourt également à la répétition à un niveau non verbal, mais comportemental. Par exemple, le héros porte le même costume aux mariages, aux enterrements et aux entretiens d'embauche. Et dans l'exemple suivant, la répétition réside dans l'expression embarrassée qui apparaît sur le visage de chacun d'entre eux lorsque le père annonce son divorce à toute la famille:

Le héros : Pourquoi?

Aparté du héros : Mon père a fait (expression du père) ...J'ai fait (expression du héros) ...Mon père a fait (expression du père) ...J'ai fait (expression du héros)...Mon frère a fait (expression du frère)...Mon oncle a fait (expression du frère)...et ma mère a fait la gueule.

Ex. 4-03 - *Bref*, épisode 05

La répétition verbale n'est pas totalement exclue, mais le comique ici repose essentiellement sur les expressions du visage, à l'aide du changement d'angle de caméra. On trouve le spectacle intéressant, car il n'est pas normal que dans une conversation tout le monde commence à utiliser le même langage corporel soudainement. Résultat : l'ambiance gênante atteint son comble.

Parfois, la répétition est partielle, c'est-à-dire que l'on ne copie pas les propos, les gestes, ou les scènes à la lettre, mais l'on en change quelques éléments. Toutefois, il faut garder au moins une ressemblance plus ou moins évidente, pour que les spectateurs puissent avoir une association inattendue. À titre d'exemple, nous reprenons la scène de l'exemple 4-01, dans laquelle il s'agit d'un autre niveau de répétition :

(Après avoir croisé la fille qu'il a aimée dans la rue, le héros essaie de l'ajouter sur Facebook. La voix de la fille répétant « jamais, jamais, jamais, jamais, jamais! » retentit encore à ses oreilles, donc il appuie cinq fois sur le bouton « ajouter » en disant « jamais, jamais, jamais, jamais, jamais! »)

Ex. 4-04 - *Bref*, épisode 33

Dans ce spectacle, en plus de la répétition continuelle du mot « jamais », c'est le comportement « répéter cinq fois » qui est répété, mais de façon différente: la fille refuse l'invitation du héros cinq fois, alors que le héros appuie sur le bouton cinq fois. Malgré ce changement situationnel, la ressemblance saute aux yeux, car il est aisé de remarquer que répéter ce geste banal cinq fois n'est pas normal dans la vie courante. Par ailleurs, l'indignation du héros est une fois encore renforcée. Si nous réfléchissons un peu sur les raisons pour lesquelles les spectateurs obtiennent une sensation de plaisir provenant de la scène, nous découvrirons qu'ils peuvent éprouver à la fois un sentiment d'incongruité en détectant logiquement le point commun à des situations différentes, et un sentiment de supériorité en voyant le malheur du héros.

Étant donné la nature sériale de la *sitcom*, il est possible que la répétition franchisse même plusieurs épisodes, ce qui demande une fidélité à la série. Par exemple, on insère dans *Bref* quelques morceaux de publicité délibérément mal façonnée, dans lesquels les acteurs sont toujours les mêmes, et le nom de l'article est toujours « ... 3000 » :

Le héros : Énergie 3000, la boisson des vrais bonhommes!

Ex. 4-05 - *Bref*, épisode 31

Le héros : Brico 3000, parce qu'on sait jamais!

Ex. 4-06 - *Bref*, épisode 38

Le héros : Je suis Éric Dampierre de Télécom 3000.

Ex. 4-07 - *Bref*, épisode 71

S'agissant de ce genre de répétition distante, seuls les spectateurs qui suivent régulièrement les épisodes peuvent reconnaître le plaisir. Nous prenons un autre exemple : dans l'épisode 60, c'est Marla qui s'occupe de l'aparté, mais tout en adoptant le même ton détaché et auto-dérisoire que le héros. En l'occurrence, c'est

la façon dont on raconte l'histoire qui est répétée. Si l'on regarde cet épisode seul, on n'éprouve guère cet amusement provoqué par la répétition au niveau paraverbal.

Nous pouvons arriver à une brève conclusion pour la sous-section 4.1.1. La répétition, considérée comme défaut stylistique quand elle touche au verbal, est au contraire un déclencheur de rire dans la *sitcom*. Comme la plupart des procédés suscitant le rire dans la *sitcom*, l'utilisation de la répétition sert simultanément à faire le portrait des personnages, ce qui amplifie, en revanche, l'effet comique de la scène. Quelle que soit la forme de répétition, verbale ou scénique, de l'expression ou du geste, du costume ou du déguisement, il s'agit toujours de quelque chose d'inattendu pour les spectateurs, car une telle répétition est en quelque sorte hors norme. Selon l'expression de Bergson, c'est un genre de « mécanisme » devant être strictement évité dans la vie sociale. Quant à la répétition moins mécanique, c'est-à-dire, la répétition partielle mentionnée ci-dessus, à l'effet imprévisible nous devons ajouter un plaisir de l'esprit provenant du moment où l'on découvre comment l'auteur met en rapport les deux choses indépendantes à travers un point semblable. Le rire, ou bien le sourire, pourrait être même plus profond lorsqu'il s'agit d'une répétition avec un intervalle entre plusieurs épisodes, car on se sent lié avec l'auteur par cette forte complicité.

4.1.2 Le hasard

Selon Larousse, le hasard signifie une « puissance considérée comme la cause d'événements apparemment fortuits ou inexplicables ». Dans *la sitcom*, il se produit fréquemment des situations avec une très faible probabilité ou des scènes qui ne se conforment pas au bon sens dans la vie réelle. Si les spectateurs éprouvent déjà une impression de comique face à un imprévu, le plaisir est une fois encore renforcé quand un événement peu probable amène tel ou tel désordre. C'est pourquoi, contrairement à la vie réelle dans laquelle l'effet d'un hasard peut parfois être favorable, celui de la *sitcom* rend les personnages malheureux en

général, dans le but de susciter un complexe de supériorité chez les spectateurs.

Nous pouvons trouver de nombreux exemples de ce genre :

(Le héros trouve que sa mémoire devient défaillante.)

Aparté du héros : J'oublie souvent le prénom des gens, mais j'ai une technique pour ne pas être blessant.

Le héros : C'est quoi ton nom déjà?

Fred : Fred.

Le héros : Mais, je sais Fred, mais Fred comment?

Fred : Blanchard.

Aparté du héros : Le problème, c'est que c'est Fred Blanchard qui m'a appris cette technique.

Ex. 4-08 - *Bref*, épisode 54

Il se peut que le hasard atteigne un niveau extrême. Dans l'exemple suivant, tout l'épisode repose sur une coïncidence :

(Le héros et ses amis, Ben, Baptiste, Julien, Charles se téléphonent. Ils s'appellent, ils tombent dans la messagerie, et ils se rappellent toujours en même temps, ce qui cause donc un trouble. Jusqu'à la fin de l'épisode, ils n'arrivent toujours pas à se joindre.)

Ex. 4-09 - *Bref*, épisode 68

Certes, il semble à peine possible que l'on entre dans un cercle vicieux aussi durable et compliqué dans la réalité. Toutefois, comme presque tout le monde tombe un jour sur une situation semblable dans sa vie, une certaine plausibilité caractérise la scène. Il est à noter que tous les hasards quotidiens ne font pas rire, et que l'auteur doit sélectionner et façonner avec subtilité le hasard provenant de la vie ordinaire. Dans cet exemple, on choisit une situation agaçante en amplifiant extrêmement son effet négatif.

Parfois, un hasard risible dépend largement d'une bonne (ou d'une mauvaise) occasion. En voici un exemple représentatif :

(Le père du héros a divorcé de sa mère. Un jour, le père dit au héros de leur rendre un service, car il a quelque chose d'important à faire. Mais, le héros ne le croit pas. Il regarde donc l'historique de son père et découvre que ce dernier réserve une chambre d'hôtel pour 2 personnes, ce qui énerve le héros.

Il y va pour l'attendre. Ils commencent à s'engueuler devant le réceptionniste.)

Le héros : C'est ça, ton truc important?

Le père : Mais, qu'est-ce que tu fous là, toi?

Le héros : T'as quitté maman pour, pour de petites jeunes qui tombent qu'à ton argent?

Le père : Ça n'a rien à voir avec le fric!

Le réceptionniste : **Votre chambre habituelle, monsieur?**

Ex. 4-10 - *Bref*, épisode 59

Dans la scène, le comique joue sur la phrase choc (« Votre chambre habituelle, monsieur ») qui arrive juste à temps. L'interruption du réceptionniste dévoile par hasard le secret du père qui est en train de se justifier sérieusement. À noter que cet effet comique ne peut atteindre son apogée que lorsque cette dénonciation inconsciente arrive en pleine dispute. L'occasion est délicate pour le hasard s'il veut provoquer le rire. Normalement, il faudrait un processus de « fermentation » avant l'arrivée d'un dénouement suffisamment choquant. Cela ressemble un peu au procédé du retournement que nous discuterons dans la sous-section 4.2.4.

Il existe un autre type de situation comique que nous pouvons attribuer au hasard. Mais il s'agit moins d'événements probables que d'une similarité fortuite. Dans ses études sur l'humour, Yang explique que la clé du hasard risible réside dans « l'association de choses différentes par une ressemblance subtile¹⁷³ ». En effet, l'auteur de la *sitcom* est souvent très doué pour trouver habilement un lien particulier, que ce soit au niveau du fond ou de la forme, entre deux ou plusieurs choses n'ayant rien à voir de prime abord. Voici un exemple :

(Julien, un ami du héros, finit toujours ses phrases par « enfin... ». Le héros le qualifie d'« un pote à condition générale ».)

Julien : Je n'ai pas une fille bien, parce que moi, j'ai vraiment de l'amour à vendre, enfin...

¹⁷³ 杨斌 B. Yang, *电视幽默论纲* (Introduction à l'humour télévisuel), 中国广播电视出版社 (Éditions de radiotélévision chinoise), 1997, p. 121.

Aparté du héros: Amour à vendre, dans la limite des stocks disponibles.

Julien : Toi et moi, c'est à la vie et à la mort, enfin...

Aparté du héros: Offre garantie, deux ans.

Julien : Tu peux garder mon chien? Juste pour ce soir, enfin...

Aparté du héros : Reconductible automatiquement sur une durée indéterminée.

Ex. 4-11 - *Bref*, épisode 26

Ici, on lie ingénieusement une personne à la condition générale de vente. En fait, plus hétérogènes sont les deux parties mises en rapport, plus d'effets de comique peuvent se produire, tant que la ressemblance est bien repérée. Une telle association largement imprévue crée suffisamment d'impression de plaisir.

Parfois, la ressemblance est présentée directement sous forme de comparaison.

Par exemple, dans l'épisode 41, le héros évoque le métro de Paris :

Aparté du héros : Le métro, c'est blanc. Ça sent mauvais. Et il y a du carrelage. En gros, c'est comme 215 kilomètres de chiottes en dessous de Paris.

Ex. 4-12 - *Bref*, épisode 41

Lorsque l'auteur ne se contente pas de détecter des ressemblances seulement dans son environnement, il crée ce genre de hasard par lui-même. Cela ne lui dérange pas trop si la création va jusqu'au non-sens :

(Le héros va faire un test de dépistage du SIDA. Dans la salle d'attente, il voit l'affiche qui montre que « chaque jour, en France, 19 personnes attrapent le SIDA ».)

Le médecin appelle : Numéro 19!

(La caméra se dirige vers le ticket: son numéro est le 19.)

Ex. 4-13 - *Bref*, épisode 25

On fait intervenir une légère absurdité à travers l'apparition de ce hasard : son numéro de ticket paraît d'emblée sinistre quand on l'associe à l'information de l'affiche.

Nous pouvons conclure maintenant que le hasard comique a des sources multiples, telles qu'une infime probabilité, une simultanéité, une occasion

surprenante, et une ressemblance extraordinaire. Les spectateurs applaudissent l'intention de l'auteur après qu'ils sont choqués par un événement imprévu, ou qu'ils découvrent à leur tour un lien fortuit entre les choses indépendantes. Le hasard dans la *sitcom* fait intervenir les personnages dans une situation embarrassante en général, afin de provoquer une moquerie légère des spectateurs qui se trouvent derrière l'écran.

4.1.3 Le malentendu

Au sens large, le malentendu correspond à un degré plus ou moins grand de hasard. Ce qui le différencie du pur hasard, c'est qu'il consiste principalement à interpréter une chose de façon divergente, par conséquent, il met normalement en jeu au moins deux personnes dans une telle situation. Le malentendu porte à rire, parce qu'il réussit à interrompre une logique normale dans l'esprit des spectateurs en leur en imposant une autre, ce qui constitue un processus surprenant dans lequel on peut obtenir ce que Spencer appelle « un sentiment de décharge¹⁷⁴ ».

Le plus simple malentendu peut être provoqué par des phénomènes langagiers particuliers, tels que l'homonyme, le double sens, etc. Nous prenons l'exemple suivant :

(Un jour, le héros cherche sa copine qui travaille comme vendeuse dans un *sex-shop*. Pendant qu'il l'attend, il essaie de se justifier auprès de tout le monde.)

Le héros : J'attends **ma copine**.

Le héros : J'attends **ma copine**.

Le héros : J'attends **ma copine**.

(Un autre client passe, avec une grande poupée gonflable dans les bras.)

Le client: Moi, **j'ai trouvé la mienne**.

Ex. 4-14 - *Bref*, épisode 48

Ici le malentendu est dû à l'interprétation discordante du mot « copine ». Le décalage résulte du fait que le héros n'a pas la même raison d'être là que celle du

¹⁷⁴ H. Spencer, *Essais*, vol. II : Physiologie du rire, 1891

client, et que ce dernier n'a pas la chance de le savoir.

Si l'exemple ci-dessus peut encore relever du jeu de mots, la majorité des malentendus dans la *sitcom* sont créés en fonction du contexte, dans lequel on arrive à des interprétations divergentes sur un propos ou un acte :

(Baptiste, le colocataire du héros, n'a toujours pas de rapport sexuel avec sa copine. Un jour, il se précipite dans la chambre du héros.)

Aparté du héros : Un jour, je suis en train de me changer.

Baptiste : On va faire l'amour!

Aparté du héros : J'ai remonté mon pantalon.

Baptiste : Mais, non, pas avec toi, avec Canna.

Ex. 4-15 - *Bref*, épisode 23

Apparemment, ici l'enjeu du comique réside dans la compréhension différente du pronom déictique « on ». La logique ordinaire des spectateurs (Baptiste va enfin faire l'amour avec sa petite copine) est soudainement interrompue par une autre interprétation singulière du héros (Baptiste va faire l'amour avec le héros lui-même!). C'est le malentendu imprévu du héros qui rend la situation risible.

Dans cet exemple, le malentendu se dissipe ensuite très rapidement grâce à l'explication de Baptiste. Cependant, parfois l'auteur empêche intentionnellement les deux côtés de parvenir à un accord, et il fait tous ses efforts pour approfondir cette incompréhension mutuelle jusqu'à ce que l'un d'entre eux se trouve dans une situation embarrassante et donc amusante. Voici une scène dans le même épisode que l'exemple précédent :

(Baptiste n'ose pas aller acheter des préservatifs tout seul, il veut que le héros en achète pour lui. Le héros entre dans la pharmacie, alors que Baptiste l'attend en dehors, jetant un coup d'œil à travers la vitre.)

Le héros : Bonjour, j'ai besoin de préservatifs, s'il vous plaît.

La vendeuse : Oui.

Le héros : XL.

La vendeuse (fait un sourire) : Ah.

(Après le règlement, le héros fait un signe à Baptiste avec le pouce vers le haut, et ce dernier saute de joie.)

La vendeuse (semble avoir une soudaine illumination en voyant Baptiste):

Ah...

Le héros (essaie d'expliquer) : Ah...Eh, non...

(La vendeuse hoche la tête et fait une expression « ce n'est pas la peine de nier ».)

Le héros : Oh...

La vendeuse : Oh...

(Le héros renonce à expliquer, et il quitte la pharmacie.)

Ex. 4-16 - *Bref*, épisode 23

Dans cette scène, le héros se rend compte du malentendu, mais, en dépit de sa dénégation absolue, la vendeuse n'arrive toujours pas à le croire, car délibérément, le dramaturge ne permet pas la réussite de l'explication. Du coup, l'atmosphère devient de plus en plus gênante. À la fin, il n'a pas d'autre choix que de renoncer à expliquer davantage. Remarquons entre parenthèses que, tout comme l'effet du hasard, le malentendu dans la *sitcom* aboutit habituellement à un certain malheur du héros, ce qui revient à la question clé du sentiment de supériorité chez le spectateur dans une pratique comique. D'ailleurs, le malentendu dans cette scène est à sens unique, c'est-à-dire, il n'y a qu'un côté qui comprend mal la situation. Il arrive également de temps en temps que le malentendu soit réciproque, sans que les deux côtés ne s'aperçoivent de rien. Quoi qu'il en soit, les spectateurs gardent toujours toute leur lucidité.

En guise de conclusion, le malentendu dans la *sitcom* consiste à bousculer une logique originelle par une autre interprétation inattendue qui introduit une nouvelle logique humoristique. Le contraste entre ces deux versions de logique est la base du comique provoqué par le malentendu. Grâce à sa caractéristique imprévisible, le malentendu suscite toujours avec succès le rire ou le sourire chez les spectateurs. Si nous réfléchissons un peu au rôle des spectateurs télévisuels, nous remarquerons qu'en général, ils observent les malentendus entre les personnages, dénoués ou non, en restant les bras croisés. Néanmoins, il semble intéressant de noter que, dans les *sitcoms*, il arrive parfois que les spectateurs eux-

mêmes tombent dans un malentendu planifié consciemment par l'auteur. Dans ce dernier cas, il concerne le retournement dans la *sitcom*.

4.1.4 Le retournement

La visée du retournement est plutôt de bouleverser chez les spectateurs une pensée figée. Comme l'écrit Cazeneuve :

Plus encore que les fausses évidences et les notations imprévues, on trouve sur ses terres d'élection des aphorismes qui semblent se démentir dans le courant de la phrase et encore des effets de surprise, des attentes déçues.¹⁷⁵

Dans la *sitcom*, un retournement peut se réaliser très brièvement, même en une seule réplique, à travers une pause volontaire, une reformulation de la phrase, une substitution de mot, etc. À titre d'exemple, nous prenons l'aparté du héros dans la scène d'ouverture de l'épisode 67 :

Aparté du héros : Ça, c'est moi. Cette journée, elle est normale. Mais, en vérité, c'est le dernier jour de ma vie...où j'avais tous mes cheveux.

Ex. 4-17 - *Bref*, épisode 67

On fait une longue pause avant d'ajouter la proposition dans le but de faire croire que sa phrase est terminée et qu'il arrive donc quelque chose de très grave au héros. Ensuite, l'ajout de la dernière partie change brusquement tout le sens.

Voici un autre exemple simple qui recourt à la reformulation :

(Après le divorce, le père du héros veut encore savoir des nouvelles de son ex-femme. Donc, le héros devient leur pigeon voyageur.)

La mère : Parfois, je pense encore à lui, hein. J'ai envie de le tuer.

Ex. 4-18 - *Bref*, épisode 14

Ici, le contexte de la scène, soit la réaction du père après le divorce, sert à établir un scénario dans lequel on comprend que le propos de la mère « Je pense encore à lui » veut dire que le père peut manquer également à la mère. Ensuite, le retournement est réalisé par le contraste de sens apporté par la phrase qui suit immédiatement (« J'ai envie de le tuer. »). Nous voyons donc qu'un retournement

¹⁷⁵ J. Cazeneuve, *Du calembour au mot d'esprit*, Édition du Rocher, 1996, p. 153.

implique généralement une idée préconçue qui tombe à l'eau, et qu'une telle réplique ou intrigue est généralement inattendue pour les téléspectateurs, qui prennent conscience rapidement qu'eux-mêmes sont piégés par l'auteur.

En plus de ces répliques astucieuses, nous souhaitons également évoquer un peu les deux procédés communs qui introduisent dans la *sitcom* un retournement comique ne se limitant pas à un dialogue court, mais fonctionnant sur les situations plus longues et plus complètes.

Dans un premier cas, étant donné que le retournement implique toujours une direction imprévue vers laquelle l'intrigue se déroule dans une scène, on a recours souvent à l'effet d'accumulation pour mettre en valeur le retournement. Dans la *sitcom*, on prend habituellement un bon moment pour raconter comment un plan se passe comme prévu, puis lorsqu'on croit que tout va s'arranger, il tombe soudainement un contretemps, qui est souvent considéré comme un petit malheur dans la *sitcom*. Dans ce cas, il se peut qu'un épisode consiste essentiellement en une attente, qui finit en frustration au dernier moment. Voici un exemple :

(Le héros ne supporte plus son colocataire Baptiste, ni son père qui habite en face, donc il décide de prendre l'appartement de son frère Keyvan qui va emménager avec sa copine Maud. Le héros prend trois semaines pour s'occuper du déménagement : il fait ses cartons, il fait venir ses amis pour porter ses affaires, ils ont beaucoup de peine à déplacer le matelas...

Tout d'un coup, Maud téléphone à Keyvan en lui disant qu'elle va le quitter, donc ce dernier doit garder son appartement. Par ailleurs, Baptiste a trouvé un nouveau locataire.)

Aparté du héros : Bref, j'ai déménagé, chez mon père.

Ex. 4-19 - *Bref*, épisode 39

Il en va de même pour l'épisode 38, dans lequel, le héros fait un plan de vacances très minutieux en préparant la destination, les bagages, tout en regardant les meilleurs tarifs, etc. Enfin, sur le point de partir, il reçoit une lettre de confirmation du prélèvement lui disant qu'il ne lui reste ainsi que trois euros sur son compte.

Il va de soi que pour dramatiser l'intrigue, on fait intervenir, dans le retournement comme dans le hasard, des éléments irréalistes qui sont exagérés

mais encore raisonnables. La différence distinguant le retournement du hasard, c'est que dans le premier, l'accent est mis notamment sur tel ou tel changement brusque et radical. Par ailleurs, à la différence du retournement dans le film qui conserve parfois une valeur instructive, le changement du sort du personnage dans la *sitcom* a généralement pour fonction unique de susciter un rire, provenant souvent de la moquerie de sa situation gênante.

Dans le deuxième cas, le retournement a un point commun avec le malentendu, car les deux consistent à confronter deux interprétations divergentes, dont au moins une est largement imprévue. Cependant, les spectateurs ne peuvent plus se tenir à distance cette fois, puisque ce sont eux-mêmes qui tombent dans le piège. De façon générale, d'abord l'auteur les conduit intentionnellement à suivre une certaine logique, et une fois qu'un malentendu se forme dans leur tête, on révèle tout d'un coup la vérité radicalement opposée à leur anticipation. Les spectateurs peuvent comprendre très vite qu'en fait ce sont eux-mêmes qui sont trompés et que c'est un piège tout prémédité. Ce dernier reste drôle tant que l'on a le sens de l'autodérision. Nous citons le passage ci-dessous :

(Après avoir avalé une arête de poisson à deux heures du matin, le héros a peur en voyant sur l'Internet un cas de mort à cause du même problème, il décide donc d'aller aux urgences.)

(Ensuite, le spectacle est changé : un groupe de personnels médicaux avance précipitamment un lit d'urgence vers la salle d'opération.)

Le médecin (crie) : Il faut un bilan complet, coact, chimie, iono! On est en train de le perdre là! Allez! On passe au bloc! On y va! On y va! On y va!

(Lorsque le lit passe, le spectacle est dirigé à nouveau vers le héros, qui attend tranquillement assis dans le couloir.)

Ex. 4-20 - *Bref*, épisode 43

Ce petit piège est mis en place en deux étapes : premièrement, à travers l'information de la personne morte à cause d'une arête dans la gorge, on donne l'impression aux spectateurs qu'un tel incident peut entraîner une conséquence grave; deuxièmement, on crée une atmosphère extrêmement stressante avec la

scène d'un groupe de médecins et d'infirmiers avançant le lit d'un malade. L'important, c'est que lorsque ces deux spectacles se présentent successivement à l'aide du montage, on pense naturellement que c'est le héros qui est en état de danger. Mais il est prouvé très rapidement que cette anticipation est totalement fautive avec un changement brusque du spectacle : le héros est assis là, sain et sauf. Il convient de faire remarquer que la réussite de l'intrigue repose sur la fautive apparence créée dans la deuxième étape : avec l'angle de caméra focalisé sur l'équipe médicale, on ne fait pas voir le visage du malade allongé sur le lit. S'il n'est pas forcément facile d'appliquer une telle astuce dans les œuvres écrites, à l'aide d'immenses moyens cinématographiques, la *sitcom*, comme le film, possède tous les avantages pour produire ce genre de malentendu en négligeant délibérément quelques informations cruciales ou en implantant des pistes fautes, car en fin de compte, les spectateurs ne peuvent voir que ce que le créateur veut qu'ils voient. En bref, grâce à sa conception méticuleuse, l'auteur fait participer les spectateurs à un genre de malentendu, ce qui n'exclut quand même pas que ces derniers gardent en partie leur sang-froid devant une scène pareille, car comme mentionné plus haut dans le chapitre 2, il est rare qu'un immense malheur se passe dans la *sitcom*. De toute façon, rien ne nous empêche d'obtenir un plaisir au moment du dévoilement d'une réalité surprenante et d'apprécier aussitôt l'humour de l'auteur.

Pour conclure très brièvement, le retournement consiste à inverser l'orientation d'un raisonnement chez le spectateur ou à le stopper avec des événements imprévus. À l'aide de moyens verbaux, situationnels et cinématographiques, le retournement peut se réaliser en une scène courte, alors qu'il se peut également que la construction du retournement dure un ou même plusieurs épisodes, car une prolongation de l'attente est nécessaire pour que la fin de l'histoire soit suffisamment dramatique.

4.1.5 La contradiction

Si l'opposition fonctionne en associant deux interprétations divergentes dans le

malentendu, et si l'on observe une attente continuelle et un dénouement imprévu dans le retournement, il s'agit dans la contradiction d'une opposition résultant d'une logique interne. En général, le terme « contradiction » a deux acceptions dans les dictionnaires. Par exemple, dans *Larousse*, celle d'« incompatibilité entre deux choses », et celle d'« action de contredire ». Il en va de même pour le comique dans la *sitcom*, où l'on crée habituellement deux genres de contradiction pour produire le rire.

Le premier type de comique contradictoire repose sur la présentation d'une situation caractérisée par une incompatibilité intrinsèque, par exemple :

(Le héros n'arrive pas à s'endormir.)

Aparté du héros : J'ai cherché des conseils pour dormir sur Internet, ils conseillaient de ne pas aller sur Internet.

Ex. 4-21 - *Bref*, épisode 30

La scène est courte mais intéressante, puisque l'on découvre que le héros se trouve dans un dilemme. Même s'il arrive parfois une situation pareille dans la réalité, ici la scène présente une certaine originalité, voire un manque de logique. Il est à noter que le héros entre dans cette situation de façon totalement inconsciente, ce qui constitue une différence avec le deuxième genre de contradiction que nous voulons discuter plus en détail.

Pour ce qui est de la contradiction au sens verbal, il existe plusieurs façons de la mettre en pratique. Par exemple, on peut faire cohabiter des paroles contraires:

(Après le divorce, le père du héros pense encore à son ex-femme.)

Le héros : Maman, elle parlait de toi.

Le père : Eh oui, mais je m'en fous. Qu'est-ce qu'elle a dit?

Ex. 4-22- *Bref*, épisode 14

ou bien des paroles et des actes contradictoires :

(Dans une soirée, le héros parle avec la fille qu'il veut accoster, mais il est un peu déconcentré par le texto vulgaire envoyé par son ami : « BAISE-LAAAAAAAAA ! »)

La fille : Pourquoi tu souris?

Aparté du héros : J'ai bafouillé. Je lui ai dit que ma mère était malade.

La fille : Quoi?

Ex. 4-23 - *Bref*, épisode 01

Les exemples ci-dessus montrent que les personnages se contredisent eux-mêmes, et que l'on perçoit une certaine irrationalité chez l'homme. Si ces deux situations semblent encore universelles, la contradiction dans *Bref* se construit parfois de manière extrêmement directe : deux phrases, dont l'une est simplement la forme négative de l'autre, se succèdent, comme dans l'exemple suivant :

(Le héros est coincé dans l'ascenseur.)

Le réparateur : J'arrive dans trois heures.

Le héros : Vous rigolez?

Le réparateur : Non, connard.

Le héros : **J'en parlerai à votre patron.**

Le réparateur : J'arrive dans cinq heures.

Le héros : **J'en parlerai pas à votre patron.**

Le réparateur : À dans trois heures.

Ex. 4-24 - *Bref*, épisode 13

L'effet ridicule est immédiat avec les paroles du personnage qui se contredisent. Il va de soi qu'ici intervient un certain degré d'exagération, car que ce soit pour être raisonnable ou pour sauvegarder sa « face », souvent on ne se contredit presque jamais de façon aussi flagrante dans la vie réelle. En l'occurrence, la clé de la contradiction ne réside pas seulement dans une logique « contradictoire », elle réside aussi dans l'incongruité des propos du héros. La scène donne une tonalité irréaliste et absurde.

De plus, *Bref* se caractérise, entre autres *sitcoms*, par sa narration à la première personne, ce qui permet aux spectateurs d'entendre la voix intérieure du héros. L'auteur en profite pour créer des contradictions en opposant ce qu'il dit ou ce qu'il fait avec ce qu'il pense vraiment. Les exemples sont nombreux :

(Le héros est insulté par un voyou dans la rue.)

Le voyou : Fils de pute, toi! Vas-y, je vais te fouiller pour voir si tu mens.

Aparté du héros : Je me suis dit s'il me touche, je suis obligé de lui mettre une droite...

(Le voyou commence à lui taper sur les poches. Néanmoins, le héros lève les bras et se retourne avec une résignation totale.)

Ex. 4-25 - *Bref*, épisode 20

L'image du héros est largement ridiculisée à travers ce type de contraste. En citant cet exemple, nous voulons aussi faire remarquer que dans la *sitcom* chacun des éléments contradictoires, quelle que soit leur forme (parole, mouvement, environnement, etc.), est transmis tel quel aux spectateurs, sans transposition écrite comme dans le cas du roman ou de la pièce de théâtre. Par conséquent, cette contradiction, présentée par des voies multiples, s'avère même plus frappante, au point qu'un sentiment d'absurdité en ressort. De surcroît, ce décalage entre des canaux différents évite en revanche une exposition trop claire et superficielle, qui risque de faire disparaître tout mystère de l'humour.

En conclusion, on rencontre en général deux genres de contradiction dans la *sitcom* : le premier manifestant une logique incompatible de façon inhérente, et le deuxième faisant cohabiter les oppositions sous des formes différentes. Le sens du comique provient du contraste ou de l'incongruité des situations contradictoires ingénieusement conçues par l'auteur, d'autant plus que l'image ridicule du personnage y est décrite de manière approfondie et vivante, et que la présentation avec le décalage de moyens audio-visuels différentes révèle un arrière-goût humoristique de la contradiction.

4.1.6 Le contraste

Dans le premier chapitre destiné à la notion de comique, nous avons mentionné que le sentiment de « contraste » que l'on veut provoquer chez le spectateur est l'une des sources les plus importantes de toutes les pratiques dont le but est de faire rire. Et, il est prouvé, dans les quelques exemples ci-dessus, que toutes les situations typiquement comiques créent plus ou moins un effet de contraste qui joue un rôle souvent décisif dans le rire. En fait, les procédés humoristiques étant souvent imbriqués les uns dans les autres, cette sous-section est réservée aux scènes présentant un contraste pur et simple, autrement dit, dans ces situations,

le contraste est le seul déclencheur du rire.

D'abord, dans le pur contraste, au lieu de présenter une logique contraire intrinsèque, l'accent est mis sur les différences qui crèvent les yeux. De plus, le but du contraste est de dénoncer une distinction ou une inégalité entre deux parties indépendantes, qui sont cependant souvent de même nature, ou qui sont comparées sur un même plan. En d'autres termes, il existe, dans le contraste, une certaine similitude dans les deux choses mises en comparaison. Voici un exemple illustrant bien cette caractéristique d'un contraste pur :

(Le père habite chez le héros depuis un bon moment.)

Le père : J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle à t'annoncer. Et bah, **la mauvaise**, c'est que je pars de chez toi.

Aparté du héros : **C'était la bonne nouvelle.**

Le héros: Oh non...

Le père : Et **la bonne**, c'est que j'ai pris l'appart qui s'est libéré juste en face!

Aparté du héros: **C'était la mauvaise nouvelle**

Le héros: Ah, c'est bien, ça.

Ex. 4-26 - *Bref*, épisode 14

Comme dans l'exemple 4-20, la contradiction dans cette scène réside dans le fait que les paroles du héros contredisent ce qu'il pense vraiment, et on y trouve une discordance totale sans aucun niveau de similitude. Quant au contraste, il repose sur leur attitude radicalement opposée envers le déménagement du père, en alternant les deux adjectifs « bonne » et « mauvaise » pour mettre en relief le sens comique. Dans ce dernier cas, ce n'est pas l'acte de se contredire, mais la disparité de deux choses présentées dans le même cadre qui constitue l'effet de contraste. Autrement dit, nous pouvons trouver dans les deux parties opposées un point commun, en l'occurrence, des jugements différents sur la nouvelle. Cette similitude, en tant qu'intermédiaire liant les deux extrémités d'un contraste, fait ressortir la différence d'une façon plus frappante.

À noter que nous avons aussi signalé la fonction de la similarité quand nous

avons traité le procédé du hasard. Toutefois, c'est la caractéristique imprévisible qui domine dans la ressemblance du hasard, alors que dans le contraste, la similitude a pour but de mettre en évidence les différences. Par ailleurs, juste comme dans le hasard, une bonne occasion occupe une place cruciale dans une situation contrastée si elle veut inciter à rire. En voici un exemple au niveau de la physionomie :

(Au mariage de son cousin, le héros remarque la fille qui attrape le bouquet.)

(La caméra se focalise sur la fille, qui ferme la bouche.)

Aparté du héros : Elle m'a regardé. Elle était pas mal.

(La fille sourit, montrant une incisive très abimée.)

Aparté du héros : Elle était pas terrible.

Ex. 4-27 - *Bref*, épisode 17

Dans cet exemple, il s'agit apparemment de l'enlaidissement du personnage, qui sera l'objet de discussions dans un chapitre ultérieur. Nous le citons ici simplement pour montrer que le moment où la fille ouvre la bouche est la clé pour créer le contraste comique, et qu'il peut être réalisé très efficacement avec une présentation visuelle dans la *sitcom*.

Comme nous pouvons le voir dans les deux exemples précédents, le contraste peut se construire au niveau des paroles et des apparences, et il en va de même pour les mouvements, les environnements, etc. De plus, nous voulons faire remarquer particulièrement que, le montage, réservé exclusivement aux œuvres cinématographiques, est largement sollicité pour créer l'effet de contraste chez les téléspectateurs dans la *sitcom*, puisqu'il représente la logique que l'auteur veut exposer aux spectateurs. À titre d'exemple, nous prenons la scène ci-dessous :

(Le premier spectacle est celui du héros qui galère pour monter une armoire.)

Aparté du héros : L'étape 7 est difficile. Mon coloc m'a pas aidé, il était occupé.

(Ensuite vient le spectacle de son coloc, qui est en train de manger un paquet de chips, sérieusement.)

Le coloc (avec des chips dans la bouche): Je suis occupé.

Ex. 4-28 - *Bref*, épisode 35

Il est aisé de constater l'état « occupé » de son colocataire qui est opposé à ce qui est habituellement attendu cette discordance crée ainsi un sentiment de contraste fort chez le spectateur. Cependant, ce qui est plus spécifique dans cette situation contrastée que dans d'autres, c'est qu'elle recourt au montage de deux spectacles, celui du coloc succédant rapidement à celui du héros. Imaginons que ce contraste soit totalement réalisé par la narration du héros, sous la forme « il était occupé, il était occupé à manger des chips », l'effet comique sera largement atténué, parce qu'à travers le changement de spectacles, on fait comprendre la scène contrastée et découvrir l'intention de l'auteur aux spectateurs par eux-mêmes. La conception humoristique n'apparaît pas de façon directe dans des paroles du personnage, ce qui est plus en accord avec le principe de connivence dans l'humour. D'ailleurs, un petit délai entre la substitution des spectacles, extrêmement court mais déjà suffisant, permet d'éveiller la curiosité des spectateurs et de leur donner d'emblée une réponse imprévue et décalée par la suite. Ainsi, crée-t-on une excellente occasion pour maximiser le sens comique.

Pour conclure brièvement sur le procédé du contraste, il s'agit de faire ressortir les différences entre les choses possédant une caractéristique commune sur telle ou telle dimension. Une situation contrastée devient comique lorsqu'elle dépasse un concept ordinaire et qu'elle montre une certaine incongruité. Le contraste réalisé par montage est l'une des particularités de la *sitcom*, car il transmet bien le sens et le goût humoristique de l'auteur.

4.1.7 L'exagération

Il n'est pas question dans ce chapitre d'aborder l'hyperbole en tant que procédé rhétorique dans les scènes comiques, car, comme nous pouvons le voir dans les exemples ci-dessous, l'application de l'exagération dans la *sitcom* ne repose pas

souvent sur celle des mots, mais sur les situations qui dépassent la norme de la réalité et qui peut aller jusqu'au niveau absurde. Donc, nous traitons l'exagération dans un sens large, dans le but d'évoquer une pratique générique pouvant provoquer le rire.

L'exagération implique avant tout une caractéristique hors norme. Par exemple, nous constatons que dans *Bref* tout un épisode peut reposer sur l'idée d'exagération. Dans l'épisode 77, le héros écrit un texto à une fille avec énormément de préoccupation au point que tout l'épisode raconte comment il modifie sans cesse ses formulations. Par ailleurs, juste comme les autres procédés comiques, l'exagération est aussi mise en pratique de façon multidimensionnelle dans la *sitcom*. Dans *Bref*, les créateurs inscrivent parfois des éléments rappelant les clowns au niveau physique, vestimentaire ou gestuel, etc. Nous y reviendrons dans la section 5.3 destinée aux aspects non verbaux.

Maintenant, nous nous focalisons essentiellement sur les situations exagérées plus ou moins ritualisées, qui recourent à quelques procédés fréquents.

Le premier consiste à donner des chiffres extrêmement précis dans la description. En voici trois exemples :

(Le héros est en train de monter un immeuble avec beaucoup de peine.)

Aparté du héros : J'ai dit « Il est où le tournevis » **23 fois**.

Ex. 4-29 - *Bref*, épisode 35

(Le héros cherche un travail depuis un moment.)

Aparté du héros : Un soir, j'ai craqué. J'ai envoyé **257 emails** copiés-collés à toutes les entreprises pas trop loin de chez moi.

Ex. 4-30 - *Bref*, épisode 04

(C'est un repas de famille.)

Aparté du héros : Comme d'hab, j'avais mangé trop de pain, parce que l'apéro avait duré deux heures et trente-quatre minutes. Et comme d'hab, ils parlaient de politique, parce que l'apéro avait **duré deux bouteilles et trente-quatre verres**.

Ex. 4-31 - *Bref*, épisode 05

Dans ces exemples, l'exagération se manifeste d'abord par le nombre très élevé. Mais, le plus important, c'est que l'on donne des chiffres très exacts dans des situations où l'on utilise conventionnellement des mots comme « environ », « beaucoup », etc., ce qui débouche sur une forte sensation d'incongruité: soit on compte les choses qui n'en ont pas besoin (« 23 fois », « 2 heures et 34 minutes »), soit on quantifie les choses d'une façon anormale (« durer 2 bouteilles et 34 verres »). Nous considérons cette technique, utilisée très souvent dans le comique, comme un type d'exagération, car ce degré d'exactitude des chiffres excède largement ce qui est nécessaire habituellement dans une telle situation.

Dans *Bref*, le deuxième moyen à propos de l'exagération est l'énumération des détails dans la vie. L'exemple ci-dessous illustre bien ce procédé :

(Le héros a un caractère hypocondriaque.)

Aparté du héros : Quand je vais bien, je m'inquiète que ça cache quelque chose. Il me suffit de lire les effets secondaires de médicament pour que je les aie. Je lis aussi les contre-indications en cas de grossesse et allaitement, car on sait jamais.

Aparté du héros : Si quelqu'un tousse, je m'éloigne. Si quelqu'un éternue, je le hais.

Aparté du héros : Quand je vais aux toilettes, je me lave les mains. Avant, et après.

Aparté du héros : Je ne touche aucune poignée.

Aparté du héros : Quand j'ai mal à la tête, j'ai une tumeur. Quand j'ai mal au ventre, j'ai une tumeur. Quand j'ai mal à l'orteil, j'ai une tumeur.

Ex. 4-32 - *Bref*, épisode 29

Que ce soit par amplification ou par amoindrissement, la succession des comportements du héros est représentée de façon exagérée, d'autant plus que cette énumération, en étant exhaustive, elle-même, montre un certain degré d'exagération qui renforce l'absurdité de la scène. Dans *Bref*, l'accumulation des scènes accompagnées de la narration détachée du héros est utilisée fréquemment pour mettre en relief tel ou tel aspect extrême dans le caractère du personnage.

Par ailleurs, il est utile de montrer des scènes quotidiennes pour raccourcir la distance entre les personnages et les spectateurs, car ces derniers éprouvent facilement de la connivence à travers des détails dont ils peuvent trouver un cas archétypique dans la vie de tous les jours. Il s'ensuit que les téléspectateurs peuvent en quelque sorte s'identifier à un personnage.

La troisième caractéristique, plutôt qu'un moyen d'exagération dans *Bref*, c'est que l'on fait intervenir dans l'exagération un élément absurde. Certes, toutes les situations exagérées étant contraires à la raison, il est donc difficile de dessiner les frontières entre les deux. Cependant, nous voulons faire remarquer que cette absurdité est parfois intentionnellement amplifiée par l'auteur. Prenons comme exemple la scène de l'épisode 76, dans lequel le héros n'a plus que 20 euros en poche, et où il entre dans son « mode survie ». On énumère beaucoup de ses stratégies pour faire des économies, et l'une d'entre elles, c'est d' « inventer des plats avec ceux qui restent ». Pour l'expliquer, on met en scène une présentation de plat parodique aux émissions de cuisine, le héros jouant le chef, et un sans-abri l'animateur :

Le héros : Bonjour à tous.

Le sans abri : Bonjour! Alors, qu'est-ce qu'on mange aujourd'hui?

Le héros : Alors, la fameuse farandole de pâtes qui restent.

Le sans abri : Et, qu'est qui reste?

Le héros : Alors, on a 30 grammes de farfalles, 50 grammes de coquillettes, et 20 grammes de spaghetti. Et attention de bien respecter le temps de cuisson de chaque pâte.

(Le héros commence à ajouter successivement les pâtes différentes en regardant très sérieusement un chronomètre dans la main.)

Le héros : Et, sinon, ce serait trop facile.

(La cuisson est finie)

Le héros : Ah ça a l'air fameux! On arrose tout du ketchup du McDo qu'on a gardé il y a une semaine. Et en guise de pain, les croûtes de pizza.

Le sans abri : C'est fameux!

Le héros : Bon appétit!

Dans cette scène, l'utilisation de l'exagération est multiple : l'idée de « fameuse farandole de pâtes », le geste du héros qui chronomètre, le ton plein d'attente et d'admiration, etc., contribuent ensemble au sentiment d'excès. Mais ce qui rend le spectacle le plus exagéré et donc le plus impressionnant, c'est de le présenter sous forme d'émission de cuisine et d'inviter un sans-abri comme partenaire du chef. Apparemment, l'auteur se contente de développer un goût parodique et héroï-comique, et les spectateurs, quant à eux, se réjouissent également de cette aberration. Si la pure exagération fait rire à travers sa façon originale d'amplifier telle ou telle particularité d'une chose ou d'une personne, les spectateurs peuvent, dans l'exagération absurde, goûter le plaisir d'accepter une irrationalité totale pour un instant et d'admirer l'imagination de l'auteur. Dans ce dernier cas, c'est l'absurdité elle-même qui est mise en relief.

En guise de conclusion, l'exagération est un procédé utilisé dans la *sitcom* à plusieurs niveaux. Pour constituer des situations exagérées spécifiques dans *Bref*, on recourt à une précision extrême de chiffres, à une énumération de situations détaillées de la vie courante, et à une mise en scène de l'absurdité avec une imagination délirante de l'auteur.

4.1.8 La comparaison

La comparaison, souvent considérée comme un procédé rhétorique, est utilisée de façon particulière dans la *sitcom*, notamment dans *Bref*, car on profite largement du moyen cinématographique pour développer des innovations.

À la différence des pratiques littéraire ou théâtrale, le comparant dans *Bref* est souvent configuré avec un objet ou une situation, c'est-à-dire, la réalité seconde est réalisée avec des images, ce qui marque la spécificité la plus saillante dans *Bref*. En voici un exemple :

(Baptiste, ancien colocataire du héros, a souvent le cœur blessé dans la relation amoureuse.)

Aparté du héros : Lui, c'est Baptiste.

Baptiste : Ça va?

Le héros : Ça va, et toi?

Baptiste : Non

Aparté du héros : Et, ça, c'est son cœur.

(À ce moment-là, la caméra se dirige vers le bas et focalise enfin sur un ballon de football tout rapiécé.)

Ex. 4-34 - *Bref*, épisode 49

Ici Baptiste tient un vrai ballon qui est le comparant dans cet exemple. Cette configuration du comparant, assez innovante dans *Bref*, ne peut se réaliser qu'à travers la forme cinématographique. Et, il est aisé de voir que ce ballon est incongru dans la situation réelle (pourquoi aller se faire consoler par son ami en retenant un ballon usé?), et que les spectateurs sont en fait invités à apprécier cette irréalité dans la scène. De plus, nous pouvons y constater également que, comme dans beaucoup d'autres comparaisons dans *Bref*, le mot comparatif (souvent « comme ») n'apparaît point, car on n'a qu'à focaliser la caméra sur l'objet réel qu'est le comparant pour suggérer la comparaison, puis les spectateurs arrivent à comprendre très rapidement l'intention de l'auteur avec ce changement de la caméra.

En fait, dans l'exemple précédent, la configuration originale est loin d'être finie. Dans *Bref*, la deuxième particularité de la comparaison réside dans le fait que l'on va souvent étendre et renforcer la comparaison en utilisant le comparant déjà matérialisé. Voici la suite de la scène précédente:

Aparté du héros : À chaque fois qu'il se met avec une fille, il le lui donne beaucoup trop tôt.

Baptiste : Tiens!

(Il donne le ballon à une fille.)

Baptiste : Tiens!

(Il donne le ballon à une deuxième fille.)

Baptiste : Je t'aime.

(Il donne le ballon à une troisième fille.)

Aparté du héros : Du coup, elle joue avec.

(La deuxième fille joue avec le Ballon.)

Aparté du héros : Elle se rend compte qu'il prend trop de place. Alors, elle le crève.

(La première fille essaie de mettre le ballon dans son sac mais en vain.)

Aparté du héros : Alors, elle le crève.

(La troisième fille crève le ballon avec un couteau.)

Ex. 4-35 - *Bref*, épisode 49

Si les comparaisons successives montrent déjà assez de talents de l'auteur, plus spectaculaire est l'idée de toutes les faire jouer par les acteurs et de les transformer en situation vraisemblable. Cette fois, ce sont les actes « jouer avec son cœur » « crever son cœur » qui sont mis en configuration, ce qui prolonge le sentiment d'irréalité créé par l'apparition d'un vrai ballon sur l'écran d'un côté, et conforte la subtilité de la comparaison entre le cœur et le ballon de l'autre. Ces scènes irréalistes, en tant que comparant abstrait, sont aussi importantes que les « vraies » situations de la *sitcom*.

Ce genre de comparaisons est très marqué dans *Bref* au point que parfois un épisode entier se base sur une comparaison. Par exemple, dans l'épisode 36, en comparant le dîner entre le héros et la fille qu'il aime à un jeu de Monopole, on met en scène toutes leurs conversations et leurs pensées en alternant avec des scènes du jeu. Nous pouvons nous rendre compte que c'est un genre de situation, souvent très commun dans la vie, qui devient le comparé, ce qui donne donc, en plus d'un sentiment irréaliste, un goût d'allégorie.

Nous pouvons ainsi conclure que dans *Bref* la comparaison est souvent concrétisée en image ou en situation, avec lesquelles on peut continuer de créer une série de comparaisons grâce à l'imagination ingénieuse de l'auteur. Ce mélange des situations vraies et des scènes de la réalité seconde dans la comparaison provoque une forte impression d'irréalité dans *Bref*.

Maintenant, nous sur la section 4.1 en signalant quelques points communs que partagent toutes les activités susmentionnées dans *Bref*.

Premièrement, dans la pratique, notamment dans une *sitcom* courte et intense comme l'est *Bref*, il est presque impossible qu'une scène comique ne recoure qu'à un seul procédé. D'un côté, les activités comiques proprement dites sont toujours entremêlées. Par exemple, il intervient dans un retournement certainement un degré de contraste, donc il est parfois difficile de classer nettement les activités comiques dans une scène; de l'autre, il incombe à l'auteur justement de trouver la meilleure combinaison des activités comiques au lieu d'une simple superposition, pour que l'effet comique puisse être à son comble. En voici un exemple illustrant bien ce mélange des procédés comiques :

(Un jour, Marla téléphone au héros. Il le trouve bizarre, car souvent elle ne l'appelle pas.)

Le héros : Ça va?

Marla : Non. Il est mort!

Le héros : Oh merde! Qui?

Marla : Croquette. Mon chat.

Le héros : Oh putain...J'ai eu peur!

Dans la scène suivante, le héros et Marla organisent un enterrement pour Croquette.

Aparté du héros : J'avais le costard que je mets aux mariages, aux entretiens d'embauche, et aux enterrements.

Ex. 4-36 - *Bref*, épisode 22

Dans cette scène, nous pouvons identifier d'abord un retournement immédiat : c'est le chat mais non une personne qui est mort. Ensuite, on met en scène un enterrement très sérieux pour le chat, ce qui crée un vif contraste de tonalité et touche apparemment à une certaine exagération. Enfin, le héros utilise la même phrase pour raconter son seul « costard » tant qu'il a l'occasion de le porter, il s'agit donc de la répétition. Cette succession rapide des procédés comiques vise à ce que les spectateurs aient l'impression de manquer de temps pour les tous percevoir et même pour rire. Mais il est indéniable que l'effet comique est explosif avec la synthèse des activités comiques qui marque la *sitcom* *Bref*.

Deuxièmement, si nous considérons les activités comiques des personnages

comme des techniques communes pour faire rire, elles s'entrecroisent non seulement entre elles, mais aussi à l'extérieur, avec d'autres procédés comiques de la *sitcom*, tels que le langage corporel, l'expression physiologique, le changement de direction de la caméra, les vêtements et la décoration, etc. Une fois encore, ces procédés multidimensionnels fonctionnent toujours de façon simultanée. Le rire dans la *sitcom* résulte souvent de la synergie de plusieurs éléments, dont l'importance est difficile à évaluer, car il est presque impossible d'affirmer quel est l'élément qui contribue le mieux au rire des spectateurs. Donc, quelles que soient les activités comiques que l'auteur conçoit, elles deviennent plus impressionnantes lorsqu'elles sont transmises au public avec d'autres voies audiovisuelles, et c'est aussi l'avantage le plus marquant de la *sitcom*. Nous le démontrerons également dans les chapitres 5 à 7.

Troisièmement, si nous pénétrons dans les détails de la cause du rire dans ces activités, il n'est pas difficile de constater qu'il intervient, dans toutes les activités ci-dessus, un aspect d'incongruité, c'est-à-dire, qu'on met en scène toujours des situations qui rompent avec les conventions ou qui ébranlent la vision normale. C'est la première source majeure du rire dans ces activités rituelles dans la *sitcom*. Ensuite, et c'est la deuxième source du rire dans ces activités, cette anomalie laisse souvent le personnage dans une situation embarrassante, et entraîne naturellement un sentiment de supériorité, parfois peu perceptible, chez les spectateurs qui n'en ont pas toujours conscience. Au passage, les situations risibles de la *sitcom* reposent sur les personnalités du héros existant d'un côté, et elles contribuent en même temps à enrichir et approfondir leurs images de l'autre. Nous entrerons dans le détail de ce point dans la section 4.2.

Enfin, malgré la tonalité absurde considérable dans la *sitcom*, la conception de toutes les activités comiques se base souvent sur la vie quotidienne, ce qui correspond au principe de la série télévisuelle. Ce que fait l'auteur, c'est simplement d'extraire et de façonner les vraies situations de la vie pour en amplifier quelques aspects, c'est pourquoi les spectateurs trouvent les situations

comiques imprévisibles, mais encore raisonnables. De plus, grâce à ce rapprochement avec la vie de tous les jours, les spectateurs se mettent facilement dans la peau du personnage. En conséquence, le rire ne vise pas seulement les personnages présentés dans la scène, mais aussi les faiblesses de l'homme, y compris bien sûr les spectateurs devant le téléviseur. La mise en scène de la vie quotidienne est la clé pour construire la connivence entre l'auteur et les spectateurs.

4.2 Les participants

Dans cette section, nous porterons notre attention sur les participants, qui sont pour Kerbrat-Orecchioni le facteur le plus important du contexte, car selon elle, « les participants doivent être envisagés non seulement comme un faisceau de propriétés, mais surtout comme un ensemble de savoirs, de croyances et de représentations¹⁷⁶ ». Si l'on observe la conversation de la *sitcom* en tant que témoin, les participants sont en l'occurrence les personnages, incarnés par les acteurs et les actrices. Il va de soi que les personnages jouent un rôle crucial dans la construction de n'importe quel genre de récit, et cette importance se montre davantage dans une analyse du discours, comme l'explique Sepulchre : « à un lieu de surface, il (le personnage) est le lieu où se manifestent les choix lexicaux, syntaxiques, rhétoriques et stylistiques¹⁷⁷ ».

Nous avons présenté, dans le chapitre 2, quelques spécificités des personnages de la *sitcom* sur un plan général. Par exemple, leurs caractères prononcés, le trait de *l'anti-héros*¹⁷⁸, etc. Dans ce chapitre, nous essayons d'entrer dans les détails pour voir quels sont les aspects des personnages qui arrivent à provoquer le rire dans la *sitcom*.

Selon Kerbrat-Orecchioni, il est légitime de distinguer deux catégories essentielles de participants d'une interaction afin de les décrire dans une analyse : la première consiste à aborder leurs caractéristiques individuelles, c'est-à-dire les aspects physiques, psychologiques et sociaux; la deuxième se focalise sur leurs relations mutuelles, concernant par exemple le degré de connaissance, la nature du lien social ou affectif, etc. Nous ne traitons dans ce chapitre que le côté individuel des participants, en illustrant comment l'auteur joue sur diverses caractéristiques des personnages pour créer des effets comiques dans la *sitcom*.

¹⁷⁶ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1990, p. 81-82.

¹⁷⁷ S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, De Boeck, 2011, p. 110.

¹⁷⁸ Selon le *Dictionnaire des termes littéraires*, l'anti-héros signifie « une figure romantique ou théâtrale souvent opposée au héros traditionnel dont elle ne possède ni la témérité dramatique, ni l'aveuglement passionnel, ni l'acceptation héroïque des souffrances et châtements. »

Quant à l'aspect mutuel des participants, nous l'examinerons dans la section 6.3 concernant les règles interpersonnelles de la conversation.

4.2.1 Les apparences physiques

Les apparences des personnages sont une source de rire traditionnelle dans de nombreuses formes comiques, telles que le vaudeville, la pantomime, et notamment la bouffonnerie qui se base sur l'exagération et la déformation avec les clowns. Étant donné le facteur visuel de la *sitcom*, les apparences y jouent sans aucun doute un rôle éminent.

Pour éviter toute équivoque, nous réserverons une section spécifique (5.3) aux matériaux non verbaux dans la *sitcom*, y compris tous les éléments « dynamiques » chez les personnages, tels que le geste, le regard, l'expression du visage, etc., et nous n'insistons donc ici que sur certaines caractéristiques d'apparence statiques et inhérentes chez les participants, soit les personnages de la série.

Se moquer des autres dans la vie est perçu comme désagréable, mais ce genre de dérision s'avère tolérable dans la pratique comique. Comme l'écrit Sareil : « ce n'est jamais l'aspect pénible, mais le côté ridicule sur lequel l'attention est fixée¹⁷⁹ ». En effet, dans la *sitcom*, c'est souvent l'hilarité qui l'emporte face à des imperfections physiques, ce qui devient déjà une connivence entre l'auteur et les téléspectateurs de la *sitcom*. Dans *Bref*, nous pouvons évoquer quelques aspects majeurs de l'effet comique liés aux faiblesses physiques des personnages.

La première touche aux signes de vieillissement ou de mauvais état de santé d'un personnage. Par exemple, dans l'épisode 67, on raconte comment le héros devient chauve et comment il accepte ce fait petit à petit. Tout l'épisode se concentre sur son changement d'apparence, en l'occurrence ses cheveux, l'acteur y changeant plusieurs fois de coiffures.

¹⁷⁹ J. Sareil, « La contradiction comique » in *L'écriture comique*, Presses Universitaires de France, 1985, p. 21.

Prenons l'autre scène comique qui joue entièrement sur le côté physique du personnage :

(Dans le mariage du cousin du héros, le héros décrit la fille qui attrape le bouquet de la mariée. La caméra se focalise sur la fille. D'abord, elle sourit, les lèvres fermées.)

L'aparté du héros : Elle était pas mal!

(Puis, elle rit les lèvres ouvertes en exposant une incisive cariée à moitié.)

L'aparté du héros : Elle était pas terrible.

Ex. 4-37 - *Bref*, épisode 17

Il est clair qu'ici, l'effet comique repose sur le contraste de l'apparence de la fille, qui est influencé négativement par la dent cariée. En fait, dans une communauté donnée, il existe certaines visions conventionnelles sur l'image de bonne santé, et elles sont ancrées si profondément chez ses membres qu'une figure hors norme peut provoquer un rire, par la supériorité, ou comme l'écrit Bergson, par une force de « correction¹⁸⁰ » de la société.

La moquerie sur le physique peut parfois aller plus loin, jusqu'à mettre en scène des personnages handicapés pour faire rire. Toutefois, quand il s'agit d'une imperfection physique grave d'un personnage dans le genre de divertissement comme la *sitcom*, il faut encore que la raillerie soit soumise à quelques contraintes. D'un côté, cela est dû aux règles de diffusion dans les médias de masse, de l'autre, une moquerie excessive sur l'aspect physique peut provoquer un effet tout à fait inverse dans la pratique du comique, si elle suscite une fois la compassion et l'antipathie chez le public. Sauvy l'a bien expliqué:

Les infirmes provoquent bien, en nous, la bataille entre deux sentiments. À les entendre, nous éprouvons, sur le moment, un certain sentiment d'impatience mêlé de pitié. D'où une source inépuisable d'histoires plaisantes,

¹⁸⁰ H. Bergson, *Le rire*, 1900, p. 83 « Le rire est, avant tout, une correction. Fait pour humilier, il doit donner à la personne qui en est l'objet une impression pénible. »

le drame étant exclu... Du moment qu'ils peuvent vivre et même exercer une profession, l'effet de supériorité peut s'exercer sans contrepartie.¹⁸¹

C'est pour cette raison que la *sitcom* crée rarement des personnages subissant un malheur épouvantable. Dans *Bref*, on met en scène un paralysé dans l'épisode 20, et une dame ayant un problème d'articulation dans l'épisode 34. En général, ces personnages jouent dans la *sitcom* ce qu'on appelle « un rôle auxiliaire¹⁸² », marqué en l'occurrence par leur apparence anormale pour que les spectateurs puissent les reconnaître et les retenir facilement.

Le deuxième aspect de la moquerie portant sur l'apparence concerne le mauvais état d'hygiène personnelle, qui devrait faire partie de la vie privée. Cependant, dans le comique, on ne respecte pas toujours cette intimité en jouant même directement sur les excréments physiques pour donner une teinte de grossièreté. En voici un exemple dans *Bref*:

(Un jour, le héros se réveille avec une envie pressante d'aller aux toilettes, et il se rend compte qu'il n'y a plus de papier de toilettes. Il va donc au supermarché, où il croise la fille pour laquelle il a un sentiment depuis quelque temps.)

Aparté du héros : Mon cul m'a dit « Cours! ». Mon cœur m'a dit « Reste! »

La fille : Hé Vincent!

Aparté du héros : À ce moment précis, je me suis rendu compte que, un, j'étais pas lavé; deux, j'étais mal habillé; trois, j'avais des cacas d'yeux au coin des yeux; et quatre, un paquet de rouleau de pécu dans les mains.

(La fille raconte une blague.)

Aparté du héros : C'était pas marrant, mais j'ai rigolé. En rigolant, je me suis rendu compte que, cinq, j'avais mauvaise haleine.

(Ensuite, ils bavardent de tout et de rien. Après avoir dit au revoir, le héros

¹⁸¹ A. Sauvy, *Aux sources de l'humour*, Éditions Odile Jacob, 1988, p. 127-128.

¹⁸² Ce sont des personnages faciles à reconnaître, soit par une apparence extravagante, soit par un caractère excessif. Par rapport aux personnages secondaires, ils ne participent pas aux intrigues principales de la série ; en fait, ils n'apparaissent que dans quelques épisodes, voire quelques scènes, dans le but de représenter un genre de personne ou de personnalité qui peut faire rire.

part en courant, puis il trébuche soudainement.)

Aparté du héros : Il faut que je fasse une lessive.

Ex. 4-38 - *Bref*, épisode 09

L'apparence peu digne du héros est la clé du comique dans cette scène. D'abord, on mentionne différentes sécrétions (« cacas d'yeux », « mauvaise haleine ») de façon directe, ainsi que les excréments de façon implicite (le trébuchement et le besoin de faire une lessive.) De plus, la vulgarité est également développée par l'utilisation des mots familiers du registre correspondant (« *cul* », « *pécu* »). Ces descriptions des fonctions naturelles du corps humain font penser aux œuvres de Rabelais, mais il ne s'agit point du style grotesque ici, car ce dernier se caractérise avant tout par « les figures qui font rire en outrant la nature¹⁸³ ». Dans cette scène, le héros n'apparaît guère extravagant, par contre, il s'agit d'états physiologiques normaux. La description du mauvais état hygiénique a pour but de brosser une image embarrassante de héros, d'où le sentiment comique. Par rapport à la pure description textuelle comme celle du roman, l'image malpropre du héros est mise en scène de façon visuelle devant les spectateurs, notamment avec le gros plan accentuant ces détails physiologiques. L'auteur peut profiter du mauvais état hygiénique qui se voit au niveau de l'apparence pour caractériser ses personnages.

En plus des deux aspects ci-dessus, une apparence physique qui ne correspond pas à l'esthétique populaire peut également devenir source de rire. Pour un temps donné, l'esthétique d'une communauté est figée, et la moquerie de la silhouette d'une femme en est un exemple courant :

(La copine du héros et l'ex-copine du héros se voient.)

L'ex-copine du héros : Trois fois, c'est le nombre de fois où tu as mangé dans ta vie?

La copine du héros : Et toi, trois fois, c'est le nombre de fois où tu as pris 20kg?

Ex. 4-39 - *Bref*, épisode 09

¹⁸³ Chapitre 1, acception du mot « grotesque » dans *Le Littré*.

L'ex-copine laisse entendre que la copine jeûne pour maigrir, et cette dernière ridiculise le poids de la première qui est un peu ronde. Si on rit sur l'obésité en raison de la fonction de correction du rire (car l'obésité est mauvaise pour la santé), ici la figure de l'ex-copine apparaît simplement comme un objet de moquerie, source du sentiment de supériorité.

En guise de conclusion, l'apparence du personnage peut servir de source au rire dans la *sitcom*, qui vise des problèmes de santé anodins, le mauvais état hygiénique, des indices de vieillissement, etc. Si la supériorité est sans aucun doute l'une des raisons majeures pour expliquer ce rire, toutefois, il faudrait ajouter à la moquerie surtout un rire complice quand nous cherchons à interpréter le comique de l'apparence dans la *sitcom*. Comme tout le monde va prendre de l'âge, et que tout le monde ne peut maintenir un état hygiénique parfait à tout moment, les spectateurs peuvent ainsi se voir eux-mêmes dans ces personnages risibles grâce à une résonance profonde éveillée par ces scènes comiques quotidiennes, ce qui correspond à une règle fondamentale de la série télévisuelle : elle est soit très loin soit très proche de la vie réelle des spectateurs.

4.2.2 Le costume, le maquillage et le déguisement

En plus des caractéristiques physiques, le costume fait partie de l'apparence. Il va de soi que la vision du vêtement varie selon l'époque et qu'elle dépend largement de l'esthétique personnelle. Cependant, de façon générale, le costume d'une personne doit s'accorder avec ses identités multiples, ethnique ou sexuelle, sociale ou professionnelle, ainsi qu'avec le lieu où elle se trouve et l'activité à laquelle elle prend part. Autrement dit, on doit respecter différents codes vestimentaires plus ou moins conventionnels. Cela étant dit, la discordance entre les vêtements portés et une identité donnée constitue elle-même une source de rire, en éveillant un sentiment d'incongruité flagrante quelquefois. De surcroît, la façon de s'habiller fait partie également de l'image d'une personne d'une manière

consciente ou inconsciente. Dans la *sitcom*, le costume a donc pour fonction d'affiner le portrait des personnages. C'est pour ces deux raisons que l'auteur en profite souvent pour créer des scènes comiques.

Voici un exemple témoignant bien d'un mélange de plusieurs désaccords à propos du vêtement du personnage :

Aparté du héros : À partir du moment où mon père a quitté ma mère, il a tout fait pour être jeune. Il mettait des *slims*, des baskets, et même des *slims* avec des baskets.

(Le costume du père change suivant la description du héros.)

Ex. 4-40 - *Bref*, épisode 59

Malgré une énorme tolérance vis-à-vis du vêtement de nos jours dans de nombreuses sociétés, nous pouvons observer l'intention de l'auteur jouant avec la discordance vestimentaire dans cette situation sous deux aspects : il s'agit à la fois d'un manque d'harmonie entre le pantalon et la chaussure dans le look du père, et d'une discordance entre son âge et sa façon de s'habiller, ce qui brosse bien l'image du père qui a tout envie d'avoir l'air jeune. Dans la *sitcom*, on met en scène encore le « mauvais » habillement qui ne s'accorde pas avec le sexe, la profession, ou les différentes identités personnelles et sociales. L'objectif clé est de provoquer un sentiment d'incongruité de façon visible, et souvent très ostensible.

Un autre cas relevant du costume concerne le déguisement. Contrairement à d'autres séries télévisuelles, dans lesquelles le maquillage ou le déguisement vise soit à l'embellissement, soit à la ressemblance, c'est-à-dire à rendre les acteurs plus photogéniques et plus proches des personnages, il s'agit dans la *sitcom* en général plutôt d'une modification d'apparence totale qui consiste à différencier les personnages de leur propre identité, telle que le travestissement ou le déguisement des personnages classiques. En voici deux exemples :

(Le héros passe un entretien d'embauche. Dans la salle d'attente, il est à côté d'un homme en costume et cravate.)

Aparté du héros : Je l'ai trouvé bizarre, il était trop propre sur lui. Je me suis dit que ça cachait quelque chose.

(Ensuite vient la scène de l'homme portant une robe à bretelles et des bas de soie noire très sexy.)

Ex. 4-41 - *Bref*, épisode 04

Aparté du héros : La soirée déguisée, je m'étais déguisé en Charlie Chaplin. J'avais perdu mon chapeau, tout le monde croyant que j'étais en Hitler.

Un passager dans le métro : Hi Hitler!

L'organisateur de la soirée : Ça fait rire, mais ça va pas faire là.

Ex. 4-42 - *Bref*, épisode 50

L'impression comique a des sources multiples dans ces deux scènes : la première touche à l'image de travesti, et la deuxième concerne un personnage connu dans l'Histoire. Le déguisement fonctionne pour manifester d'emblée, à travers l'outrance de l'apparence, soit des images impressionnantes qui contrastent avec l'identité précédente, soit des situations jugées extravagantes ou inappropriées dans un contexte social donné. Bien sûr, dans ce genre de scènes comiques, la complicité entre l'auteur et l'audience se base sur des connaissances communes, des savoirs culturels partagés.

4.2.3 Les caractères

Si les apparences physiques, le costume et le déguisement se concentrent sur les caractéristiques extérieures, l'accent est mis sur les spécificités intrinsèques des personnages lorsque l'on veut examiner les caractères présentés dans la *sitcom*. Aristote définit la comédie comme « l'imitation d'hommes de caractère inférieur¹⁸⁴ », Bergson insiste sur l'insociabilité chez les personnages ridicules en reconnaissant qu' « en règle générale ce sont bien les défauts d'autrui qui nous font rire¹⁸⁵ », et dans le domaine littéraire, la « comédie de caractère » désigne celle qui privilège les personnages par rapport aux intrigues, en accentuant leur vices et travers pour les rendre risibles. D'après ces théories, nous pouvons

¹⁸⁴ Aristote, *Poétique*, trad. Bellevue et Auffret, Paris : Éd. Mille et une nuits, 1997, p. 15.

¹⁸⁵ H. Bergson, *Le rire*, 1900, p. 62.

constater que les caractères des personnages au sein de la comédie se distinguent avant tout par un trait négatif, ce qui s'applique aussi à *Bref* où abondent les personnages avec des imperfections de caractère, tels qu'un ami égoïste, un oncle qui aime les gros mots, ou un ami qui fuit souvent ses responsabilités, etc.

Tout comme les insuffisances d'apparence, la mise en scène des défauts de caractère doit se conformer à la condition indispensable qu'Aristote précise dans sa définition : « le comique est un défaut et une laideur sans douleur ni dommage, de même que le masque comique est laid et difforme, sans exprimer la douleur ¹⁸⁶». Si un défaut physique grave provoque la sympathie, c'est le dégoût qui sera provoqué par une méchanceté énorme. En tout cas, ces émotions fortes dissipent tout de suite le sentiment comique, c'est pourquoi on ne trouve presque jamais un rôle vraiment méchant dans la *sitcom*: soit les défauts de caractère sont légers, telle que la manie d'hypocondriaque du héros, soit on présente leurs facettes positives pour neutraliser leur image, comme dans le cas de l'ami du héros, Julien, qui se conduit toujours de manière égoïste, mais qui est toujours là pour le héros quand celui-ci est triste.

Au lieu de lister tous les personnages avec des défauts de caractère figurant dans *Bref*, nous tentons de faire remarquer deux spécificités transformant les vices et les travers des personnages en rire dans la *sitcom*.

Dans un premier temps, un défaut peut faire rire, parce qu'il fait tomber les personnages dans une situation embarrassante, ce qui met ensuite facilement les spectateurs en position de supériorité. Dans la *sitcom*, grâce à sa sérialité, il arrive que les personnages s'enfoncent dans le même piège de façon répétitive sans faire aucune attention, et cette répétition renforce ainsi l'effet comique causé par les défauts de caractère eux-mêmes. Prenons comme exemple deux scènes à propos du locataire du héros, Baptiste, qui est extrêmement timide, trop pour nouer des relations intimes:

Scène 1 :

¹⁸⁶ *Ibid.*

(Baptiste sort avec sa copine depuis un certain temps, et il l'a ramenée à la maison à plusieurs reprises. Comme il est timide, il n'a toujours pas de relations sexuelles avec la fille. Il a même mis un « compteur de baise », mais après six mois, ils n'ont rien fait.)

(Un jour, Baptiste se précipite dans la chambre du héros.)

Baptiste : Il me faut des capotes!

...

Baptiste : J'ose pas aller en acheter.

Aparté du héros : Puis il m'a habilement fait comprendre qu'il voulait que j'y aille avec lui.

Baptiste (en fureur) : S'il te plaît! Faut que je baise!

Ex. 4-43 – *Bref*, épisode 23

Scène 2 :

Aparté du héros : Il (Baptiste) met plusieurs heures à laisser un message de 10 secondes.

Baptiste : ouais, salut, c'est Baptiste. Ça te dit qu'on se voie ce soir ? Euh, c'est trop classique.

(Il raccroche le portable, et il recompose le numéro.)

Baptiste : Oui, salut, c'est Baptiste. Ça fait trop trop trop trop trop plaisir qu'on se voie. Eh...J'ai trop de trop là.

(Il raccroche le portable, et il recompose le numéro.)

Baptiste : Salut, c'est Baptiste.

(Il raccroche le portable, et il recompose le numéro.)

Baptiste : Salut, c'est Baptiste. C'est...C'est moi, c'est Batou.

(Il raccroche le portable, et il recompose le numéro.)

Baptiste : Salut, c'est Baptiste. Il est 23 heures. Ça fait un peu tard pour qu'on se voie. Euh...À plus, bisous.

Ex. 4-44 – *Bref*, épisode 49

De même que chez Baptiste, l'image d'un personnage se construit tout au long de la série. Ses faiblesses peuvent le faire tomber dans un dilemme à maintes reprises, c'est qu'ainsi l'on fait avancer les intrigues au sein d'une *sitcom*, et cette accumulation engendre un ressort comique fort. Les deux scènes ci-dessus apparaissent dans deux épisodes différents, et celle qui est mise en scène en premier devient en même temps un contexte de la deuxième ; ce genre d'inter-

contexte, qui se distingue notamment dans la *sitcom* grâce à la longueur de la fiction, favorise alors la connivence entre le créateur et les spectateurs, en particulier chez ceux qui suivent régulièrement la série.

Par ailleurs, à l'aide du montage, l'intrigue de la *sitcom*, même au sein d'un seul épisode, ne se développe pas toujours de façon linéaire, ce qui permet de maximiser la présentation d'un défaut de caractère donné. Citons l'exemple suivant :

Aparté du héros : Tous les trucs que j'ai à faire, je les remets à demain.

Depuis deux ans, je dois résilier l'abonnement internet de mon ancien appartement, je le remets à demain.

Pareil pour le Tupperware rempli de moisissure sur ma table de nuit. Ça fait deux mois que je le remets à demain. Je suis comme ça, je remets tout à demain.

J'ai 284 e-mails non lus. Un jour, j'ai décidé de les trier. J'ai répondu à 4 e-mails, et j'en ai mis 280 dans un dossier « à répondre ».

Ça fait trois mois que je pisse dans le noir, parce que j'ai pas changé d'ampoule.

Quand je veux me désabonner d'un truc, s'il y a plus de deux étapes, je reste abonné.

Je dois jeter les piles que j'ai pas jetées à la poubelle, parce qu'on m'a dit de ne pas les jeter à la poubelle.

Je dois résilier ma carte de cinéma, parce que je n'y vais plus depuis des mois. Et quand je vais au cinéma, je trouve plus ma carte.

Je range chez moi quand quelqu'un doit venir. En vérité, je déplace le bordel.

Je dois faire quelque chose de mes centimes.

J'ai acheté un disque dur pour sauvegarder mes données au cas où. J'ai jamais fait de sauvegarde dessus. J'ai perdu mes données. Je me suis dit que j'étais trop con. C'était il y a un an, j'ai toujours pas fait de sauvegarde.

J'ai commencé 12 livres, j'en ai fini aucun.

J'ai droit aux allocations, j'ai mis mon nom, mon prénom. Après, il fallait mettre ses revenus de l'année dernière... j'ai pas d'allocation.

J'ai acheté un cadre pour mettre une photo de mes parents dedans, je l'ai jamais fait. Ça fait six mois que j'ai la photo d'une petite fille que je connais

pas sur ma table de nuit. Je l'ai appelé Alice. Et lui (un chien), c'est Rooky.
Bref, je remets tout à demain.

Ex. 4-45 - *Bref*, épisode 02

Dans cet exemple, tout épisode consiste à raconter la procrastination du héros, et l'effet comique résulte de l'énumération intense des scènes quotidiennes. À la différence des actions qui se déroulent linéairement dans le temps, ces dizaines de scènes sont juxtaposées dans le seul but d'illustrer cette manie chez le héros. Dans la *sitcom*, ce genre de narration se concentre sur la présentation du caractère des protagonistes au lieu de l'avancement de l'intrigue.

Dans un deuxième temps, les personnages de la *sitcom* représentent toujours un certain type de personne dans la vie, ce qui s'apparente à la comédie classique, comme dans les œuvres de Molière, dont les titres indiquent directement un type donné. Bergson estime que dans une certaine mesure le « type » peut définir le comique : « non seulement, en effet, la comédie nous présente des types généraux, mais c'est, à notre avis, *le seul* de tous les arts qui vise au général, de sorte que lorsqu'une fois on lui a assigné ce but, on a dit ce qu'elle est, et ce que le reste ne peut pas être¹⁸⁷ ».

Comme nous l'avons expliqué dans le chapitre 2, la *sitcom* est un miroir de la vie réelle. Les types de caractère mis en scène de la *sitcom* sont facilement repérables dans la vie tout autour des spectateurs, et cela permet à ces derniers de les identifier et de les associer à eux-mêmes, c'est pourquoi la *sitcom* donne l'impression d'être proche de la vie des spectateurs. C'est ainsi que nous pouvons trouver, par exemple dans *Bref*, un héros qui ne sait pas refuser, qui se vante devant son ex-copine, et qui ment à ses parents par manque d'argent, etc. Tous ces détails reflètent non seulement les caractères du personnage, mais aussi les points communs humains résonnant chez les spectateurs, qui auraient donc une grande tolérance envers ces petits défauts du héros. Cela explique en même temps

¹⁸⁷ H. Bergson, *Le rire*, 1900, p. 65.

pourquoi les caractères imparfaits des personnages ne provoquent pas le dégoût des spectateurs.

La dénonciation des défauts fait penser à ce que Molière écrit : « le devoir de la comédie est de corriger les hommes en les divertissant¹⁸⁸ ». Cependant, cette fonction de correction, sans doute privilégiée dans les pièces de théâtre comique classiques, n'est pas primordiale dans la *sitcom* en raison de sa nature de produit de divertissement, malgré des composantes artistiques parfois remarquables. Nous pouvons observer que le ton de la *sitcom* envers les personnages n'est pas toujours ironique, et il n'est pas difficile de détecter une tendresse de l'auteur. S'il s'agit d'une ironie douce dans la *sitcom*, son but majeur est encore de faire naître la connivence chez les spectateurs.

4.2.4 Les stéréotypes

Le chapitre précédent étant focalisé sur les traits individuels et intrinsèques du personnage, nous nous penchons maintenant sur les caractéristiques des personnages dans une perspective sociale. Comme dans d'autres pratiques comiques, l'auteur de la *sitcom* utilise des représentations stéréotypées des diverses identités sociales pour en faire source du comique. Ces représentations consistent à retenir un ou deux traits considérés comme typiques parmi plusieurs. Elles correspondent donc à une « économie de penser¹⁸⁹ ».

Les stéréotypes ne font pas rire en tant que tels, *à fortiori*, les stéréotypes ne sont toujours pas universels, comme Dufays l'explique : « ce qui est stéréotype pour les uns ne l'est pas pour les autres¹⁹⁰ ». Cependant, ils interviennent dans presque toutes les formes de pratique comique en suscitant toujours avec succès le rire de la plupart des spectateurs. Nous cherchons donc à examiner la

¹⁸⁸ Molière, Premier placet au roi sur Tartuffe, 1664

¹⁸⁹ C. Marque-Pucheu, « Stéréotypes, économie de réflexion et de moyens : application aux Français et à la langue française », in *Didactique des langues : domaines et dénominations* (textes réunis par Mihai Dat), ABELL, Dijon, p. 39-64.

¹⁹⁰ *Ibid*, p. 8-9.

dynamique comique du stéréotype dans la *sitcom*.

Tout d'abord, nous évoquons succinctement quelques définitions de cette notion dans les études concernées: Lippmann introduit pour la première fois le terme « stéréotype » dans le domaine des sciences sociales en le désignant comme « l'image préfabriquée, toujours semblable à elle-même, que la collectivité fait monotonement circuler dans les esprits et les textes¹⁹¹ » ; Amossy distingue le stéréotype des autres concepts confondus souvent avec le premier, tels que celui de « cliché », en insistant sur sa formule figée et sa dimension sociale, ainsi que Dufays, qui répertorie des critères pour caractériser le stéréotype :

- Le stéréotype possède une dimension répétitive.
- Il est « inoriginé » puisqu'on ne peut en localiser la source.
- Il est abstrait et schématique.
- Il est préconstruit et figé.
- Il est inauthentique.¹⁹²

De ces définitions, nous pouvons déduire que le stéréotype est une notion large qui peut toucher presque à toutes les représentations sociales. Corrélativement, l'analyse sur les stéréotypes dans la *sitcom* aurait dû excéder le niveau du personnage. Cependant, nous pouvons remarquer que dans les fictions, le rire provoqué par les stéréotypes est considérablement lié aux personnages. Sepulchre en a expliqué la raison : « Les stéréotypes participent à tous les niveaux de codes du texte...Comme les personnages sont également présents à tous ces niveaux du récit, ils sont des lieux privilégiés à la fois d'investissement des stéréotypes, et de leur analyse¹⁹³». Donc, on peut dire que les personnages stéréotypés favorisent à la fois la création et l'interprétation du comique dans la *sitcom*, autant que le comique est tributaire de la connivence entre l'auteur et le lecteur, notamment

¹⁹¹ Traduction de R. Amossy dans « Le texte à l'œuvre » in *Les idées reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris, Nathan, 1991.

¹⁹² J.-L. Dufays, *Stéréotypes et lecture. Essai sur la réception littéraire*, Liège, Mardaga, 1994. P. 52.

¹⁹³ S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, De Boeck, 2011, p. 135.

dans un divertissement populaire comme la *sitcom*, et que le stéréotype, par son caractère préconstruit sert de pont naturellement entre les créateurs et les spectateurs.

Il est également nécessaire d'examiner la raison pour laquelle les stéréotypes peuvent devenir une dynamique comique. Pour ce faire, nous faisons référence à la théorie de l'identité sociale de Tajfel et Turner, selon laquelle les individus appartenant à certains groupes sociaux cherchent à accroître leur estime de soi à travers la comparaison avec d'autres groupes sociaux. En voici deux principes fondamentaux à partir de la supposition :

1. Les individus tentent d'acquérir ou de maintenir une identité sociale positive.
2. Une identité sociale positive résulte d'une comparaison favorable entre l'endogroupe et l'exogroupe pertinent.¹⁹⁴

Ce point peut élucider en partie pourquoi le stéréotype a pour la plupart du temps une connotation péjorative. De plus, cette explication de la formation du stéréotype rejoint aussi la fameuse théorie de sentiment supérieur dans le processus de la création du comique. Cela étant dit, est-ce que les stéréotypes ne sont utilisés dans la *sitcom* pour susciter que la moquerie ? Nous rappelons la notion de « connivence ludique » proposée par Charaudeau que nous avons cité dans le chapitre 2 pour montrer l'une des caractéristiques les plus dominantes du comique dans la *sitcom* :

La connivence ludique est un enjouement pour lui-même dans une fusion émotionnelle de l'auteur et du destinataire, libre de tout esprit critique, produite et consommée dans une gratuité du jugement comme si tout était possible.¹⁹⁵

¹⁹⁴ Traduction de F. Autin dans « La théorie de l'identité sociale de Tajfel et Turner » in *Préjugés et Stéréotypes*, Laboratoire Savoir, Université de Poitiers, Projet à l'initiative de l'AFPS, [http://psychanalyse.com/pdf/LA%20THEORIE%20DE%20L%20IDENTITE%20SOCIALE%20DE%20TAJFEL%20ET%20TURNER%20\(7%20Pages%20-%2066%20Ko\).pdf](http://psychanalyse.com/pdf/LA%20THEORIE%20DE%20L%20IDENTITE%20SOCIALE%20DE%20TAJFEL%20ET%20TURNER%20(7%20Pages%20-%2066%20Ko).pdf)

¹⁹⁵ P. Charaudeau, 2006, p.36

Nous verrons que c'est avec cette connivence ludique qu'une tolérance se développe au cours de l'utilisation des stéréotypes dans la *sitcom*, ce qui engendre même un goût d'autodérision.

Bien que l'auteur joue avec les stéréotypes en gardant souvent une distance, son attitude envers les visions stéréotypées est plus ou moins véhiculée par les personnages (leurs propos ou leurs réactions), ce qui constitue une autre raison pour laquelle nous analysons les stéréotypes ici dans la section 4.2, destinée aux personnages. Il n'est pas question d'énumérer tous les stéréotypes cas par cas dans *Bref*, mais il est intéressant d'examiner quels sont les stéréotypes les plus représentatifs dans la *sitcom*, et quelles sont leurs spécificités lors de la présentation sur le petit écran.

En premier lieu, quel que soit le type de stéréotype, professionnel ou ethnique, celui de l'âge ou du sexe, l'auteur de la *sitcom* en fait un ressort comique d'une façon ostensible, c'est-à-dire que tous les stéréotypes sont amplifiés lors de la mise en scène.

Voici un exemple dans lequel une vieille dame raconte sa matinée :

Aparté de la dame : À chaque fois que je me prépare pour un rendez-vous, je me lève à 5 heures trente, parce que je m'ennuie. Ensuite, je prends un bain pendant dix minutes, et puis je sors du bain...pendant deux heures. Je mets du parfum, j'oublie, je remets, je réoublie. Et vu que je cocote trop, je reprends un bain.

(On remet la scène dans laquelle la dame sort du bain).

Ex. 4-46 - *Bref*, épisode 47

Dans cet exemple, on joue avec le stéréotype des personnes âgées en exagérant leurs mouvements lents et leur mémoire défaillante (« deux heures », « je remets, je réoublie »). Cette présentation emphatique du stéréotype rend le personnage caricatural, ce qui fait naître un rire complice en lui-même. Par ailleurs, comme c'est la dame elle-même qui est responsable de la narration dans cet épisode, on ressent plutôt une autodérision qu'une moquerie, ce qui rejoint en même temps l'idée de connivence ludique.

Nous pouvons constater que dans la *sitcom*, certains personnages secondaires ne sont mis en scène que pour assumer la fonction de stéréotype. En l'occurrence, on recourt souvent à l'exagération pour susciter au maximum la dynamique comique de ces images stéréotypées. En voici un exemple :

(Après avoir rompu avec sa petite-copine, le héros va voir un psychanalyste.)

Aparté du héros : La première séance, il a pas parlé. J'ai pas parlé. Il a pas parlé. J'ai pas parlé. Et puis, je me suis rappelé que la séance était à 72 euros. J'ai parlé.

Le héros : Ça va plutôt pas mal.

Aparté du héros : C'était la fin de la séance.

Le psychanalyste: 72 euros.

Aparté du héros : La deuxième séance, il a pas parlé.

Le héros : Ça va plutôt pas mal. Après, j'ai pleuré.

Aparté du héros : La 19 séance, il a dit :

Le psychanalyste : Ah! Et? Hum. Et? Ah! Pourquoi? Donc? Ah, mais? Pourquoi...72 euros.

Ex. 4-47 – *Bref*, épisode 08

Ici, le stéréotype du psychanalyste est confirmé par son silence exagéré. Dans *Bref*, les stéréotypes analogues au niveau professionnel sont abondants, par exemple, nous pouvons en trouver aussi chez un patron qui demande souvent aux employés de faire des heures supplémentaires (épisode 71), un vendeur à la sauvette qui demande un prix exorbitant (épisode 71), un serveur du restaurant qui refuse de donner des informations en répétant « vous consommez ou pas? » (épisode 20), etc. Toutes ces présentations profitent de l'exagération pour mettre en évidence les vices et les travers chez les personnages stéréotypés, ce qui engendre un rire moqueur mélangé d'un rire complice entre l'auteur et les spectateurs.

En second lieu, nous nous penchons sur les manières dont l'auteur met en scène les stéréotypes dans la *sitcom*.

Comme dans les deux exemples ci-dessus, l'auteur peut profiter des stéréotypes

pour en faire l'objet du rire avec un degré de moquerie varié. À noter que cette raillerie s'exprime souvent d'une façon implicite, le plus souvent l'auteur manifestant le plus souvent son attitude derrière le personnage, notamment le héros. En voici un exemple :

(Le héros évoque le responsable de la société télémarketing où il a une fois travaillé.)

Aparté du héros : Lui, c'est Stanley, il utilise des mots que seuls les mecs de sa race comprennent.

Stanley : **Déjà que le presta qui a outsource nous a sous-staffé, on est overkill à cause de leur match calling mal foutu.** Tu ne peux pas te permettre ça.

Ex. 4-48- Bref, épisode 55

Ici, le stéréotype est avant tout évoqué par le lexique. Les jargons en marketing mêlés avec le vocabulaire anglais réveillent d'emblée l'image d'une élite du business ancrée dans nos esprits. Ce qui caractérise la présentation du stéréotype dans cet exemple, c'est qu'elle est introduite d'abord par l'aparté du héros, avec une connotation légèrement railleuse (« seuls les mecs de sa race »). En réalité, le héros sert dans une certaine mesure, de porte-parole de l'auteur, même des spectateurs, et son aparté favorise ainsi la complicité entre eux. Par ailleurs, au cours du discours du responsable, on dirige la caméra de temps en temps vers le héros en insérant des gros plans focalisés sur son expression stupéfiante, donc intéressante, ce qui amplifie tout de suite la moquerie dans cette scène tout en renforçant la connivence comique. En bref, l'auteur utilise dans ces séquences un ton ironique à l'aide des techniques de tournage, pour que les personnages stéréotypés suscitent un rire plus ou moins moqueur.

Toutefois, la mobilisation des stéréotypes dans la *sitcom* n'a pas pour seul but de rendre les personnages risibles. Au lieu de présenter les stéréotypes tels quels, ou d'en exagérer certains aspects, l'auteur profite parfois des stéréotypes pour créer des contre-stéréotypes, qui peuvent également créer un effet risible en éveillant

un sentiment de surprise. C'est le cas dans l'exemple suivant :

(Le héros accoste une femme dans la rue. Ils décident de se voir le lendemain chez le héros. Lorsque la femme arrive en uniforme, le héros est surpris de découvrir qu'elle est policière.)

Aparté du héros : Elle était flic, et bonne. En y réfléchissant, j'ai pensé à tous les trucs illégaux que j'avais chez moi. Mon compteur EDF que j'avais bloqué avec un fil de fer, ma beuh, qui traînait sur la table basse du salon, et surtout les 584 téléchargement de série et mp3 en cours sur mon PC.

Aparté du héros : Elle s'est mise à l'aise. Elle a vu ma beuh.

Le héros : C'est pas à moi.

La policière (avec un ton calme): Dommage.

Le héros : Pourquoi?

La policière : On aurait pu s'en rouler un.

Le héros : C'est à moi.

Ex.4-49 - *Bref*, épisode 18

La réaction de la policière au cannabis renverse son image stéréotypée, car elle est éloignée sinon de la réalité du moins de la vision normative concernant un agent chargé de faire respecter la loi. Ce contre-stéréotype constitue en lui-même un retournement, qui est un moyen usuel dans la pratique comique, comme nous l'avons analysé dans la sous-section 4.1.4.

Outre les deux manières dont on met en scène des stéréotypes, Macé évoque un phénomène « antistéréotype » dans les films :

L'antistéréotype est défini par le fait qu'il constitue les stéréotypes comme la matière même de sa réflexivité, conduisant ainsi, en les rendant visibles, à déstabiliser les attendus essentialistes, culturalistes et hégémoniques de l'ethnoracialisation des minorités.¹⁹⁶

Voici un exemple dans lequel nous pouvons constater la trace d'une attitude antistéréotype :

(Dans la rue, le héros a une petite dispute avec un conducteur homosexuel.)

¹⁹⁶ É. Macé, « Des minorités visibles aux néostéréotypes » in *Journal des anthropologues*, Hors-série 2007, p. 78.

Le conducteur (en colère): C'est parce que je suis gay, c'est ça? !

Le héros : Non, votre voiture est vraiment sur mon pied, monsieur.

Le conducteur (regarde par la fenêtre de la voiture): Ah, désolé, parfois je conduis vraiment comme un Noir.

Ex.4-50 - *Bref*, épisode 66

Dans cette scène, l'intention ironique de l'auteur est claire à travers la confrontation de différents types de stéréotypes (stéréotypes relatifs à la race et à l'orientation sexuelle). Comme dans l'exemple précédent, à la fin la caméra est redirigée vers le héros qui a peine à croire ce qu'il entend, ce qui confirme davantage l'attitude antistéréotype de l'auteur. Par ailleurs, il s'agit encore, notamment dans les stéréotypes de catégories ethnique et raciale, de la question du politiquement correct dans la série télévisuelle.

En guise de conclusion, les personnages de la fiction ont l'avantage de véhiculer les stéréotypes sous toutes les dimensions. La mise en scène des personnages stéréotypés dans la *sitcom* se caractérise par sa présentation exagérée et saisissante, ce qui en fait souvent un ressort comique suscitant soit un rire moqueur, basé sur la supériorité des spectateurs, soit un rire résultant d'un contre-stéréotype, venant d'un sentiment de surprise. Au cours de la présentation des stéréotypes, l'auteur manifeste parfois son attitude clairement en les tenant à distance grâce au dispositif spécifique à la série télévisuelle.

4.3 Le cadre spatio-temporel

S'inspirant du modèle de contexte proposé par Brown et Fraser¹⁹⁷, Kerbrat-Orecchioni entend par « site » le cadre spatio-temporel d'une interaction. Plus précisément, le cadre temporel désigne le moment d'intervention dans une interaction, et le cadre spatial est envisagé sous des aspects purement physiques d'un côté, et sous l'angle de sa fonction sociale et institutionnelle de l'autre. Selon elle, le contexte spatio-temporel est déterminant, car un bon fonctionnement de l'interaction implique toujours que « le discours tenu doit être approprié au lieu, mais aussi au moment¹⁹⁸ ».

Les interactionnistes utilisent parfois le terme de « script » ou de « scénario » pour signaler diverses situations sociales qui sont régulièrement ritualisées. Cosnier précise la nature de la vie sociale :

La vie sociale a pour théâtre un certain nombre de 'settings', cadres sociaux définis qui ont une certaine finalité et où les comportements sont régis par un ensemble de prescriptions et de proscriptions conventionnelles connues de tous les membres 'compétents' de la communauté...Chaque setting possède un 'script' ou mode d'emploi, guide de bonne conduite.¹⁹⁹

Nous pouvons remarquer que chacun des participants doit bien jouer son rôle en respectant le « scénario » potentiel, qui devient une convention au sein d'une même communauté. Et par extension, tous les membres de la société doivent se comporter en observant des règles variées dans diverses institutions, pour garantir le bon fonctionnement de la vie sociale. Cela veut dire que, pour qu'une conversation déroule normalement, tous les propos inappropriés au lieu et au temps doivent être évités.

¹⁹⁷ P. Brown et C. Fraser, *Speech as a marker of situation*, in *Scherer et Giles*, 1979, p. 33-62.

¹⁹⁸ C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Édition du Seuil, 1996, p. 16.

¹⁹⁹ J. Cosnier, « La psychanalyse, le langage et la communication », in *Psychothérapies* 4, p. 215.

Cependant, il est intéressant de découvrir que cette convention de « dire la bonne chose dans le bon endroit et au bon moment » affronte un défi énorme dans la *sitcom*, et que c'est juste cette transgression des règles contextuelles qui déclenche souvent un grand éclat de rire. Donc, dans cette section nous essayons de présenter quelques types d'erreurs d'incohérence spatio-temporelle délibérées et systématiques dans la *sitcom* au niveau intra-scénique.

4.3.1 Erreurs d'incohérence sur le lieu et le contenu

Nous avons mentionné que la violation des règles contextuelles est souvent jugée sinon insupportable du moins anormale dans un discours ordinaire. Au niveau linguistique, l'acte de langage est pour les interactionnistes l'unité minimale de la grammaire conversationnelle. Dans la *sitcom*, on crée une anomalie, en mettant en œuvre souvent un acte de langage décalé de son contexte spatial, ce qui peut créer un effet humoristique immédiat. En voici un exemple :

Aparté du héros : Toute la journée, j'ai dit à tout le monde : ce soir, je me couche tôt.

(Scène 1 : Le héros a l'air épuisé.)

Le héros : Ce soir, je me couche tôt.

(Scène 2 : Le héros joue aux jeux vidéo avec son colocataire.)

Le héros : Ce soir, je me couche tôt.

(Scène 3 : Le héros règle à la caisse du supermarché.)

Le héros (dit à la caissière) : Ce soir, je me couche tôt.

Ex. 4-51 - *Bref*, épisode 30

Si le propos du héros n'a rien de spécial dans les deux premières scènes, il devient extravagant lorsqu'il est adressé à la caissière, puisqu'une telle formule n'est évidemment pas anticipée par la caissière, qui attend normalement un acte de salutation comme « bonjour », et qui a donc l'air extrêmement perplexe. D'un point de vue linguistique, cette conversation est ratée à cause de l'erreur sur la cohérence entre le contenu et son contexte institutionnel. Mais il est évident que ce dérèglement crée un effet comique, d'un côté, parce que ce propos n'est pas prévu non plus par les spectateurs (il dit cela littéralement à « tout le monde »), et

de l'autre, on éprouve encore une fois un sentiment de supériorité par rapport au héros dont l'erreur est déclenchée par l'obsession de se coucher tôt.

La violation des règles du contexte spatial peut être inconsciente (dans le cadre de l'intrigue du récit), comme dans la dernière scène, mais elle peut aussi être un choix volontaire du héros. Dans le cas où la transgression paraît plus flagrante et extrême, elle peut être plus efficace pour susciter le rire et broser l'image du personnage. En voici un exemple :

(Le héros rencontre un voyou dans la rue. Ce dernier le fouille et lui donne une gifle après n'avoir rien trouvé.)

Le voyou : Allez, je te laisse pote.

Le héros : **Bonne journée!**

Ex. 4-52 - *Bref*, épisode 20

Une telle réplique (« Bonne journée! ») du héros n'est manifestement pas adaptée à une situation où l'on est insulté par quelqu'un. Cette mauvaise insertion du souhait crée aussitôt une surprise pour les spectateurs, étant donné le comportement injurieux précédent. Ici, l'inadaptation du contexte ne s'avère pas aussi inconsciente que dans l'exemple dernier, puisqu'il s'agit d'un acte volontaire du héros. Plus exactement, l'auteur profite de ce dérèglement contextuel pour amplifier, d'une façon exagérée bien sûr, tel ou tel caractère du personnage, souvent les défauts communs et légers.

4.3.2 Incohérences portant sur le lieu et les niveaux de langue

Le dérèglement du cadre spatial se traduit également par la confusion des niveaux de langue. Ce n'est donc pas le contenu des propos, mais la façon de s'exprimer qui n'apparaît pas adaptée à une occasion donnée.

D'un point de vue général, différents niveaux de langue jouent un rôle important dans la *sitcom*, car ils déterminent considérablement le caractère de chacun des personnages, ainsi que la tonalité de toute la série. Nous pouvons constater que l'utilisation du registre familier est très fréquente dans *Bref*: des abréviations

diverses, la forme interrogative directe, la suppression de « ne » dans la négation, etc., car ce registre correspond bel et bien à l'histoire et à la façon de la raconter. Toutefois, dans cette sous-section, au lieu d'examiner le registre de langue de la *sitcom* dans sa globalité, nous ne nous focalisons que sur le mauvais emploi des niveaux de langue pouvant produire activement un effet comique.

Voici le premier exemple :

(Au mariage du cousin du héros, les mariés se disent oui.)

Le marié : Oui!

La mariée : Oui!

L'oncle du héros : À poil!

Ex. 4-53 - *Bref*, épisode 30

Cette intervention très familière de l'oncle (« à poil ») n'est évidemment pas appropriée à la situation officielle d'un mariage. Cependant, si l'on suit la *sitcom* continuellement, on sait que le personnage de l'oncle est marqué par sa préférence pour les gros mots et toutes les expressions vulgaires. Par conséquent, d'un côté, la transgression du contexte crée une forte impression d'incongruité, de l'autre, elle rejoint et renforce de nouveau l'image triviale de l'oncle. Par parenthèse, la vulgarité elle-même peut servir de source de rire. Enfin, il est intéressant de faire remarquer que non seulement le registre familier mais aussi les formules d'expression soutenue peuvent parfois entraîner un éclat de rire. Nous développerons ce point dans la sous-section 5.1.2.

En bref, le mauvais emploi du niveau de langue ou des termes est un moyen efficace dans la *sitcom* pour faire rire les spectateurs, en transgressant des règles contextuelles sous un angle linguistique. Nous constatons que ce n'est pas tel ou tel niveau de langue qui fait rire, mais plutôt le décalage créé entre le registre adopté et le contexte spatial, institutionnel ou social. Plus l'écart est énorme, plus l'effet comique est important.

4.2.3 Erreurs sur le moment d'intervention

Pour le déroulement tranquille d'un échange, les participants doivent non

seulement adapter leur propos au lieu, mais aussi au temps. Le cadre temporel peut être envisagé dans un sens étendu, comme l'époque à laquelle la scène se déroule, ou dans une perspective très limitée, comme le moment d'intervention dans une conversation. Dans ce dernier cas, le locuteur doit trouver un moment convenable pour y intervenir, car une incohérence temporelle risque de faire échouer un échange. Nous verrons que l'auteur de la *sitcom* s'emploie précisément à faire parler les personnages au mauvais moment, et que ces erreurs d'intervention peuvent créer un effet comique immédiat.

La première incohérence provient de la perturbation des tours de parole. Nous traiterons ce point en détail dans la section 6.1. Ici, nous donnons rapidement un exemple représentatif :

(Le héros règle à la caisse du supermarché. Il dit bonjour avec un sourire très aimable à la caissière. Mais comme cette dernière n'en finit pas encore avec le client précédent, elle néglige totalement la salutation, ce qui fait perdre soudainement le sourire amical du héros.)

Le héros : Euh...C'était pas mon tour.

Ex. 4-55 - *Bref*, épisode 21

Pour qu'une conversation se déroule normalement, il faut que chaque locuteur respecte bien son tour. Mais l'alternance des tours risque d'échouer à cause du moment inapproprié d'intervention des locuteurs, c'est-à-dire si on prend la parole trop tard ou trop tôt. Dans cet exemple, le héros essaie de prendre la parole avant que la caissière lui fasse signe. En fait, cette dernière n'a pas encore fini avec le client précédent. L'attente d'intervention du héros est ratée parce qu'il prend la parole trop tôt, ce qui rend le personnage embarrassé, c'est pourquoi la situation apparaît comique.

Si l'exemple ci-dessus représente encore une scène plus ou moins inconsciente dans la vie, l'auteur introduit parfois volontairement un retard d'intervention flagrant:

(Le héros galère pour monter son nouveau meuble. Baptiste, son colocataire, le regarde en croisant les bras.)

(Enfin, le héros réussit à assembler le meuble.)

Baptiste : Passera pas la porte hein, ton meuble.

Ex. 4-56 - *Bref*, épisode 35

À cause du retard d'intervention de Baptiste, qui est anormal dans la vraie vie, la situation devient aussitôt gênante pour le héros. Cette scène malheureuse est réalisée efficacement par le moment d'intervention du personnage, en même temps que le portrait du locataire est bien brossé de façon exagérée.

Nous constatons donc qu'une intervention avancée, retardée, ou absente peut produire un sens comique par son incongruité, qu'elle soit consciente ou délibérément amplifiée.

4.2.4 Anachronismes

Selon *Larousse*, l'anachronisme signifie « confusion entre des époques différentes, erreur qui consiste à ne pas remettre un événement à sa date. » Si ce phénomène est une erreur à éviter dans la plupart des œuvres cinématographiques, il est toutefois fréquemment utilisé dans la *sitcom*, notamment dans les séries qui ne se limitent pas à un scénario strictement réaliste. Quelquefois, toute la série peut se baser sur le concept de l'anachronisme pour laisser libre cours à une imagination hilarante, comme la *sitcom Kaamelott*²⁰⁰, dans laquelle domine un décalage entre l'intrigue et les faits historiques. En fait, dans ce genre de *sitcom*, on reconstruit l'histoire non seulement avec des situations imaginaires, mais aussi à l'aide de nombreuses erreurs d'appropriation temporelle pour amuser les spectateurs, telles que l'utilisation du vocabulaire moderne ou l'apparition des choses inventées très récemment.

Nous présentons ici une scène dans *Bref*, qui illustre en partie un anachronisme pour mettre en scène un écart temporel évident.

(Scène de départ : le héros est en train de ranger ses affaires d'adolescence.)

Aparté du héros : J'ai grandi dans les années 90, du coup...

(Ensuite, toutes les scènes de vie que l'on raconte, y compris les

²⁰⁰ C'est une *sitcom* française diffusée entre 2005 et 2009 sur M6. Elle s'inspire de la légende arthurienne pour présenter l'histoire du roi avec une vision décalée de la version originelle.

décorations contextuelles et les apparences des personnages, sont transformées dans un style des années 90.)

Ex. 4-57 - Bref, épisode 56

Dans une telle scène, le décalage du contexte temporel est envisagé dans sa globalité. Il faudrait noter que non seulement les événements, mais aussi le style de la vidéo sont transformés dans un style un peu désuet. Par exemple, il y a une scène dans laquelle le héros forme un groupe de rock avec ses amis, et ils font de la musique en bavardant. Lorsqu'il se produit une phrase choc, on y ajoute des « rires de boîte²⁰¹ », qui rappellent immédiatement des *sitcoms* populaires dans les années 90, telles que *Friends*. Ici, cela crée un sentiment parodique, même nostalgique, à travers l'anachronisme. Le dispositif cinématographique facilite sans aucun doute la transition entre différents contextes spatio-temporels. On en profite également pour créer un clin d'œil entre l'auteur et les spectateurs.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons traité des discours comiques dans *Bref* sous un angle contextuel, en examinant respectivement les activités, les participants et le cadre spatio-temporel d'une interaction qui fait rire les téléspectateurs. À noter qu'en l'occurrence, ces derniers jouent un rôle d'observateur externe de l'intrigue vraisemblable, et qu'il s'agit donc d'une analyse sur la couche intrascénique des échanges dans la *sitcom*.

En premier lieu, nous avons réduit la composante contextuelle « activité » à un ensemble représentatif de scénarios susceptibles de faire rire, (le retournement, le hasard, etc.), qui deviennent généralement des procédés courants dans une pratique comique. Ce qu'ils ont en commun, c'est qu'ils sont conçus avec une logique inhabituelle, pour créer ainsi un sentiment de surprise chez les spectateurs. En deuxième lieu, les participants d'une interaction comique, soit les

²⁰¹ Ce sont les rires enregistrés à l'avance, et ajouté à la bande son de la *sitcom* finalisée. C'est un moyen communément utilisé dans les années 90, dans le but de créer de l'ambiance chez les téléspectateurs.

personnages, se caractérisent souvent par un défaut, tant physique que moral, qui les met souvent dans une situation désagréable, ce qui entraîne normalement un complexe de supériorité chez le spectateur, un moteur psychologique important dans les pratiques comiques. En troisième lieu, la négligence intentionnelle ou non du contexte spatio-temporel est probablement une source de rire, car elle peut conduire à une grande variété d'erreurs d'incohérence, qui paraissent parfois ostensibles dans la conception de l'intrigue dans la *sitcom*.

En conclusion, dans les trois composantes contextuelles, l'enjeu pour le comique est de transgresser les règles rituelles d'une conversation normale, ou par extension, différentes conventions dans la vie sociale réelle d'une communauté. Il en résulte ainsi une incohérence entre les comportements des personnages et les ingrédients contextuels à différents niveaux d'une interaction, c'est pourquoi l'intrigue de la *sitcom* va fréquemment à l'encontre de la loi conversationnelle importante qui consiste à « agir convenablement au bon moment et dans un bon endroit ».

Chapitre 5 Les matériaux sémiotiques dans l'interaction comique de la *sitcom*

Étant donné la priorité accordée aux échanges oraux dans le courant interactionniste, la communication est multicanale, c'est-à-dire, non seulement les matériaux verbaux, mais aussi les données paraverbales et non verbales doivent être pris en considération si nous voulons décrire une interaction dans son ensemble, comme l'écrit Berthet : « nous parlons avec nos organes vocaux, mais c'est avec tout le corps que nous conversons²⁰² ». C'est ainsi la première raison pour laquelle il nous faut analyser divers signes sémiotiques dans les scènes comiques de la *sitcom*, d'autant que la *sitcom* elle-même se caractérise par sa réalisation audio-visuelle.

La deuxième raison réside dans le fait que l'humour n'est pas toujours explicite et qu'il faut il faut laisser les spectateurs eux-mêmes interpréter l'intention de l'auteur.

En l'occurrence, le mode verbal n'est pas toujours le meilleur choix, car « pour ce qui est des contenus implicites, les données prosodiques et mimo-gestuelles deviennent en revanche fondamentales, pour détecter les connotations, les allusions ou les emplois ironiques²⁰³ ». Comme dans les exemples donnés dans le chapitre précédent, il est nécessaire de temps en temps d'ajouter aux dialogues des descriptions sur le ton, le geste ou l'expression pour assurer la cohérence de l'interaction, sinon l'effet comique serait inintelligible. Si certaines interactions sont à dominante verbale, les modes paraverbaux et non verbaux, moins envisagés dans la tradition de l'analyse de l'écrit, s'avèrent indispensables dans notre recherche sur le comique dans la *sitcom*, puisque les procédés comiques de la *sitcom* sont toujours en synergie pour le plus grand bénéfice de sa réalisation.

²⁰² F. Berchet, « Éléments de conversation » in *Communications* No. 30, La Conversation, 1979, p. 132.

²⁰³ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1990, p. 146.

Selon le classement de Kerbrat-Orecchioni, toutes les unités proprement linguistiques relèvent de la catégorie verbale, les unités transmises par le canal auditif de la catégorie paraverbale, et les unités communiquées par le canal visuel de la catégorie non verbale. Elle souligne ensuite que « les différents modes de communication sont intégrés les uns aux autres²⁰⁴ ». Cela implique que parfois les divers matériaux fonctionnent de façon simultanée, et qu'il est donc difficile pour l'analyste de décrire une interaction dans son ensemble, sans parler des ambiguïtés causées par les unités prosodiques et mimo-gestuelles. Or, ce problème, épineux pour l'analyse d'une interaction authentique, ne s'avère guère aussi grave dans notre description des scènes comiques. Comme nous l'avons expliqué dans le chapitre 2, la conversation comique dans la *sitcom* n'est pas une interaction purement « naturelle ». Par conséquent, les échanges entre les personnages sont prémédités soit par les auteurs soit par les acteurs avant d'être mis en scène, y compris bien sûr la conception aux niveaux verbaux, paraverbaux et non verbaux. Autrement dit, le comique basé sur ces éléments de nature multiple de l'interaction n'est ni aléatoire ni inconscient. Pour cela, au lieu d'essayer de décrire tous les signes multicanaux impliqués dans une scène comique, nous devons juste faire remarquer ceux qui contribuent à la réussite du rire, car tous les matériaux de l'interaction ne sont pas significatifs pour créer l'effet comique. Pour cela, nous partons de différents types de signifiants pour voir comment l'auteur montre leurs valeurs spécifiques et en fait le déclencheur du rire.

5.1 Les matériaux verbaux

Dans sa théorie interactionniste, Kerbrat-Orecchioni entend par verbal « l'ensemble des unités qui relèvent de la 'langue'²⁰⁵ », en citant le classement de Cosnier et Brossard en fonction de la nature des organes d'émission et de réception des unités considérées. Le matériau verbal porte ainsi sur les aspects

²⁰⁴ *Ibid*, p.153.

²⁰⁵ Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Éditions du Seuil, 1996, p. 23.

phonologique, lexical et morpho-syntaxique, etc.

Kerbrat-Orecchioni signale tout de suite un problème de délimitation dans cette catégorisation, focalisé notamment sur la frontière entre le verbal et le paraverbal:

Le verbal est parfois assimilé à tout ce qui est « codé », ou « grammaticalisé » --mais certaines intonations le sont aussi, et même certaines caractéristiques vocales, qui peuvent être mises en corrélation avec certaines émotions, certains traits de personnalité, ou certains types de relation entre les interactants.

On peut alors être tenté d'appeler "paraverbales" les unités dont la fonction est autre que référentielle – mais ce serait une attitude bien régressive que de restreindre ainsi le verbal à la fonction référentielle.

On a dit aussi parfois que le verbal, c'est ce et seulement ce qui est susceptible d'être transcrit par écrit – mais comment traiter la ponctuation? ²⁰⁶

Dans cette section 5.1, nous appliquerons les critères de grammaticalisation et de transcription écrite pour sélectionner des exemples dont le comique repose sur la matérialité des signes linguistiques, et nous examinerons comment l'auteur jongle avec ces matériaux verbaux pour faire rire. De cette manière, si nous faisons référence à la distinction de Bergson, il s'agit du « comique que le langage crée²⁰⁷ », contrairement au « comique que le langage exprime²⁰⁸ » dont l'effet se produit par l'intermédiaire du langage, car dans le premier, « c'est le langage lui-même, ici, qui devient comique²⁰⁹ ». Cela dit, ce chapitre ne doit guère se résumer à une analyse des jeux de mots, car les matériaux verbaux créant le comique n'apparaissent jamais de façon isolée dans la *sitcom*, mais toujours intégrés dans les intrigues. Quels que soient les changements de formes des unités linguistiques pour être ludiques, elles s'inscrivent toujours dans la structure narrative de la *sitcom*, sinon les effets comiques qu'elles créent deviennent incompréhensibles la

²⁰⁶ *Ibid.*, p. 139.

²⁰⁷ H. Bergson, *Le rire*, 1900, p. 47-48.

²⁰⁸ *Ibid.*

²⁰⁹ *Ibid.*

plupart du temps.

5.1.1 Le comique basé sur les matériaux phonétiques

Le premier genre de comique repose sur la présentation d'une anomalie phonétique, telle que l'insertion du vocabulaire des langues étrangères dans le discours. Il s'agit en fait d'un phénomène qui se trouve à la lisière des champs phonétique et lexical, nous n'insistons ici que sur sa prononciation irrégulière qui crée une forte incongruité. La fameuse théorie du rire de Bergson peut bien expliquer la raison pour laquelle une prononciation non standard des mots étrangers peut paraître risible : on change de langue en gardant encore la façon de parler que l'on utilise dans sa langue maternelle, il existe donc du « mécanique » dans la prononciation, un processus conduit par un « vivant ». Prenons l'exemple suivant :

Aparté du héros : À partir du jour où mon père a quitté ma mère, il a tout fait pour être jeune... Il faisait comme s'il aimait des groupes dont il n'arrivait pas à prononcer le nom.

Le père : T'as entendu le dernier *Black Eyed Peas* (Il le prononce exactement comme il se prononce en français)?

Ex. 5-01 - *Bref*, épisode 59

La prononciation francisée du père peut déclencher le rire en raison de son incongruité apparente, et en synergie avec l'expression faciale du père qui voulait faire semblant d'être tout naturel en utilisant un mot anglais, l'effet comique est arrivé à son comble. Cette étrangeté phonétique contribue à la mise en opposition de la vie d'un « vieil homme » et de celle des jeunes.

Voici un exemple similaire qui se rapporte à un défaut d'articulation, à cause d'un accent ou d'un problème physique par exemple.

(Après avoir joué de la guitare un an, le héros fait son premier concert dans un café. Sa performance n'intéresse personne, sauf une femme qui le regarde depuis le début. Après le concert, elle vient parler avec le héros, qui est très satisfait.)

La femme : T(h)u j(h)oues s(h)uper bien!

Le héros: **Merc(h)i**.

Ex. 5-02 - *Bref*, épisode 34

D'un côté, le sentiment risible provient de l'incongruité de la façon dont la femme articule, de l'autre, la bizarrerie phonétique marque le personnage en créant un contraste par rapport à l'attente du héros. C'est la fonction de caractérisation que cette prononciation avec un accent non standard partage avec celle des mots étrangers. En plus de cela, le meilleur effet comique de la scène se produit avec la réplique aussi maligne que moqueuse du héros imitant l'accent de la femme.

Dans les deux exemples ci-dessus, l'anomalie phonétique n'affecte guère la compréhension du discours, néanmoins, elle peut aller jusqu'au dysfonctionnement sémantique en atteignant à son extrême. En voici un exemple :

(Ayant avalé une arête, le héros va aux urgences.)

(Le médecin met de l'anesthésiant dans sa bouche pour retirer l'arête.

Sortant de l'hôpital, il montre dans un taxi.)

Le héros : **(marmonnement méconnaissable)**.

Le chauffeur : Ah non non non, sortez monsieur. Moi, les bourrés, je prends pas, désolé.

Ex. 5-03 - *Bref*, épisode 43

Dans cette scène, l'étrangeté phonétique arrive à un point où elle peut provoquer un malentendu. Et encore une fois, le matériau phonétique ne devient le déclencheur du comique que lorsqu'il est associé à la situation donnée de la scène.

Le deuxième type de comique basé sur la phonétique consiste à intégrer les jeux de mots dans les situations. Prenons l'exemple de l'à-peu-près : l'idée clé étant de faire se rencontrer deux unités différentes au niveau sémantique avec des prononciations approximatives, cette équivoque causerait souvent des malentendus imprévus, donc risibles, lorsqu'elle est habilement intégrée dans l'intrigue. Voici un exemple illustratif:

(Après avoir trompé sa copine, le héros a l'impression que tout le monde le sait. Il va au travail dans la société télémarketing.)

Le héros (au téléphone) : Absolument. Et on vous enverra une facture

automatiquement.

L'autre côté : (Le héros croyait avoir entendu) Vous avez trompé votre copine.

Le héros : Pardon madame?

L'autre côté : Vous m'enverrez **une copie**?

Ex. 5-04 - *Bref*, épisode 70

Ici, la proximité de prononciation entre « copine » et « copie » constitue en elle-même un divertissement linguistique, mais c'est lorsque l'on place cette coïncidence phonétique dans la situation où le héros se sentait coupable qu'elle prend son sens logique et que l'effet comique est enfin créé. En fait, il s'agit d'une certaine dose d'exagération dans la conception de cette scène (le héros se sentait si coupable qu'il commence à avoir des hallucinations.), et le jeu reposant sur l'homophonie partielle témoigne juste de la culpabilité du héros. L'impression ludique est multipliée à travers l'intégration du jeu phonétique dans la situation.

Bien évidemment, nous pouvons remarquer d'autres phénomènes linguistiques liés à la phonétique dans l'enjeu comique, tels que la variation de ton, le changement d'intonation, ou le cas d'onomatopée, etc. Nous y reviendrons dans la section 5.2, destinée aux matériaux paraverbaux.

5.1.2 Le comique basé sur les matériaux morphologiques et lexicaux

Dans cette sous-section, nous traiterons l'aspect lexical qui sert au ressort comique, en portant notre attention notamment sur le champ lexico-sémantique, le registre de vocabulaire et l'adoption d'un lexique spécifique.

En premier lieu, vu que l'effet comique dépend largement de ce qu'il évoque indirectement, le double sens d'un mot ou d'une phrase possède un avantage marquant dans la création du comique : en donnant le premier sens naturel, on fait penser à une autre signification qui s'avère absurde ou raisonnable selon le contexte, c'est pourquoi on en profite dans de nombreuses formes de pratique comique pour créer des coïncidences subtiles. En voici un cas utilisant le double sens d'un possessif, qui peut avoir plusieurs référents selon les contextes :

(La copine du héros doit partir trois jours dans sa famille, et elle va rentrer pile pour la Saint-Valentin, donc le héros veut lui faire une grande surprise, en préparant un dispositif ressemblant à un domino.)

Aparté du héros : En ouvrant la porte, elle allait faire tomber la chaise pliante qui est accrochée à l'interrupteur. L'interrupteur allait déclencher une lumière qui allait projeter la constellation de la petite cuillère que j'avais inventée quand elle m'a emmené en week-end. Ça allait aussi allumer le mixeur relié des ficelles, elle-même reliées à des poulies qui allaient révéler ses plats préférés...Et surtout, ça allait allumer la chaîne Hifi et lancer sa chanson préférée.

(La copine est enfin rentrée. Lorsqu'elle a ouvert la porte, la ficelle a cassé. Elle n'a vu donc qu'une chaise renversée par terre. Elle est partie en colère.)

(Steve, pote homosexuel de la copine, est entré. Il a allumé la lumière en activant tout le dispositif.)

Steve : C'est ma chanson préférée.

Aparté du héros : Bref, c'était sa chanson préférée.

Ex. 5-05 - *Bref*, épisode 58

Dans cette séquence, l'auteur joue avec l'adjectif possessif « sa » dans la dernière phrase: il peut désigner à la fois la copine et son ami homosexuel selon le cas. Comme les spectateurs qui suivent tout l'épisode ont une vue d'ensemble de la situation, ils peuvent comprendre donc la possibilité du double sens de l'adjectif possessif ici, ce qui entraînerait un rire ou sourire résonnant. De plus, cette double interprétation du possessif rend cet incident plus dramatique.

En deuxième lieu, le comique peut également se baser sur les traits morphologiques d'un mot. Prenons l'exemple suivant:

(Le héros accoste une femme dans la rue.)

La femme : Demain, ok.

Le héros : Cool. 16 heures?

La femme : Non, je termine **mon service** à 18.

Le héros : T'es **serveuse**?

La femme (rire) : Non.

(Enfin, le héros découvre que la femme était policière.)

Ex. 5-06 - *Bref*, épisode 18

Ici, le malentendu du héros repose sur son interprétation du mot « service » qu'il relie au métier de « serveuse » selon la relation morphologique manifeste entre ces deux termes, tandis que ce lien fait défaut dans le sens que la femme voulait exprimer, car le mot « service », qui peut être utilisé comme activité dans tous les deux métiers, manque de relation morphologique dans celui de « policier ». Cette coïncidence au niveau morphologique est la clé pour le dénouement du suspense ultérieur : en effet, c'est jusqu'au moment où la femme en uniforme de police sonne à la porte que les téléspectateurs déterminent finalement la signification exacte du mot, en même temps avec le héros, et cette découverte débouche sur un sourire mélangé de surprise et de complicité.

La coïncidence morphologique peut parfois apporter une profondeur de réflexion :

(Une vieille dame raconte sa vie quotidienne.)

Aparté de la dame : Avec les gens au supermarché, je parle du temps.

La dame : Il ne fait pas très beau, hein?

(Le caissier ne répond rien.)

Le client suivant (impatient) : Oui, oui. Avancez, madame.

Aparté de la dame : Mais, ils n'ont pas le temps.

Ex. 5-07 - *Bref*, épisode 47

Comme nous l'avons expliqué, l'auteur de la *sitcom* ne se contente pas de faire rire, il insère aussi de temps en temps des moments de douceur à savourer ou pour faire réfléchir. Dans ces cas-là, l'auteur doit veiller à éviter un ton moralisateur qui suscite probablement une antipathie chez le spectateur, et un petit amusement langagier s'avère donc très utile. Dans cette scène, le message central étant que les gens subissent un rythme de vie très rapide et un manque de communication, l'utilisation d'un mot (dans cette scène « temps ») morphologiquement lié ou non à un autre permet aux téléspectateurs de reconstruire l'interprétation du terme, et donne ainsi l'impression qu'eux-mêmes prennent conscience de ce fait. C'est la

raison pour laquelle cette scène laisse un arrière-goût intense.

En troisième lieu, l'utilisation du registre de langue familier caractérise la *sitcom*. D'une part, la tournure familière est due à l'oralité des échanges entre des personnages souvent très proches (amis, amoureux, famille), d'autre part et surtout, ce registre se conforme tout à fait au contenu et au style de la série *Bref*, qui raconte avec beaucoup d'autodérision la vie quotidienne d'un trentenaire qui n'est pas très réussie. Prenons l'exemple de l'épisode 1 de *Bref*, au sein duquel nous pouvons remarquer des termes familiers (« rigoler », « vachement », « draguer », etc.), des abréviations orales (« pote homo »), et une modification morphologique résultant d'une prononciation rapide (« j'suis revenu », « j'vais fumer », etc.). Remarquons ici entre parenthèses que le registre familier touche également à la syntaxe, tels que l'absence de « ne » dans la négation (« J'entends pas. »), l'interrogation directe par changement intonatif (« Tu fais quoi dans la vie ? »), ou des phrases simplifiées syntaxiquement (« J'ai reçu un texto, avec écrit « baisse-la. »), etc. En soi, l'emploi du registre familier n'est pas drôle, mais il sert à créer une atmosphère susceptible de provoquer le comique.

Il faut encore noter que la tournure chargée de vulgarité n'est point rejetée dans *Bref*. Par exemple, des mots comme « baiser », « putain » se trouvent plusieurs fois dans l'épisode 1 comme dans de nombreux autres. Les gros mots sont plus ou moins répréhensibles selon les conventions dans les mass médias, puisqu'on recourt parfois à des traitements spéciaux pour éviter leur apparition, comme la substitution d'un silence ou d'un bip de censure. En principe, cette règle s'applique également à la série télévisuelle. Dans la scène suivante, nous verrons bien comment le traitement des gros mots donne un effet risible :

(Dans un repas de famille, l'oncle du héros qui aime les gros mots prend la parole.)

L'oncle : Mais qu'elle aille se faire... **(le point de suspension représente des mots très vulgaires, passés sous silence et remplacés par l'aparté du héros suivant au cours de la post-production.)**

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : Je te jure (silence)...

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : Cette (silence)...

Aparté du héros : Gros mot.

(À un moment, le père du héros annonce soudainement son divorce.)

L'oncle : Bah (silence)

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : de(silence)

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : de (silence)

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : la(silence)

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : de (silence)

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : de (silence)

Aparté du héros : Gros mot.

L'oncle : de (silence)

Aparté du héros : Gros mot.

Ex. 5-08 - *Bref*, épisode 05

Ici, dans la scène, après la mention « silence » dissimulant un gros mot, le héros profère en aparté « gros mot » pour montrer à quel point l'oncle aime jurer tout en évitant l'apparition directe des termes grossiers.

En fait, non seulement un langage d'un niveau vulgaire peut susciter le rire, mais un niveau de langue soutenu peut aussi devenir source de rire, notamment par le contraste qu'il produit avec la tonalité de la série ou l'image habituelle du héros:

Aparté du héros : Ça faisait un moment que je cherchais du boulot. Un soir, j'ai craqué. J'ai envoyé 257 mails copiés-collés à toutes les entreprises pas trop loin de chez moi. Je me suis dit : quitte à faire chier, autant que ce soit tout près.

Il y en a un seul qui m'a rappelé.

Je ne sais plus pour quel boulot c'était.

(Le héros décroche.)

Le héros: Ah, **ce serait un véritable honneur d'intégrer votre équipe.**

Ex. 5-09 - *Bref*, Épisode 04

Sous l'angle de la situation, le contraste vient de la réponse sincère du héros et son attitude nonchalante au cours de la recherche d'emploi. Le passage soudain du registre familier (« boulot », « faire chier ») au registre soutenu (l'utilisation du conditionnel) contribue à cette disparité, en particulier l'utilisation d'une tournure soignée qui ressort sur le ton décontracté de la narration.

En dernier lieu, nous voulons traiter l'utilisation du lexique spécifique dans *Bref*, qui permet également de donner une impression comique. Dans la sous-section 4.2.4 destinée au stéréotype, nous avons déjà cité la scène dans laquelle le responsable de la société télémarketing parle avec de nombreux jargons du marketing (« le presta », « sous-staffé ») et mots anglais (« outsource », « overkill », « match calling »). Ces exemples relèvent de l'emploi du jargon propre à un métier, en l'occurrence, le comique peut jaillir de la réaction de son interlocuteur, qui ne comprend rien en tant que non initié, l'objectif essentiel étant de broser des images stéréotypées et caricaturales.

En plus de ce jargon professionnel relativement commun dans la pratique comique, nous pouvons encore remarquer un autre phénomène lié au lexique professionnel dans *Bref* : parfois le héros fait exprès d'insérer dans sa narration un vocabulaire hautement spécialisé, dont le caractère technique est non pertinent pour l'échange d'information. En voici quelques exemples :

(Le héros est provoqué par un voyou dans la rue.)

Aparté du héros : Je me suis dit s'il me touche, je suis obligé de lui **mettre une droite.**

Ex. 5-10 - *Bref*, épisode 20

(Le héros imagine ce qu'il aurait dû faire face au voyou.)

Aparté du héros : J'aurais dû lui dire « Hé! Je m'appelle pas "hé"! », je lui aurais pris la gorge, il m'aurait intercepté avec la main, je lui aurais broyé **la troisième phalange.**

Ex. 5-11 - *Bref*, épisode 44

(Le héros compte faire un voyage. Il prépare tout pour économiser sur la prime d'assurance.)

Aparté du héros : Un k-way, parce qu'on sait jamais; **une pompe antivenin**, parce qu'on sait jamais; et clous, et un marteau, parce qu'on sait jamais.

Ex. 5-12 - *Bref*, épisode 38

Dans les scènes ci-dessus, nous relevons des termes du sport (« droite »), de l'anatomie (« phalange ») et de la pharmacie (« antivenin »). D'une manière générale, un vocabulaire aussi technique, notamment sans explication, est inutile dans la narration d'une histoire, car il peut être inintelligible pour l'auditoire. Ici, par contre, l'auteur profite justement de la méconnaissance des termes spécialisés chez les spectateurs pour introduire un sentiment d'exagération, voire d'absurde, peu importe qu'ils comprennent ou non le sens exact du mot. Par ailleurs, comme ce phénomène apparaît toujours dans l'aparté du héros, il peut également être considéré comme un genre d'idiolecte au niveau du choix lexical.

Le dernier point que nous aimerions soulever brièvement dans ce chapitre, c'est que la manipulation orthographique peut être utilisée dans la *sitcom* pour produire un effet comique, souvent à travers des fautes imprévues, tels que la substitution ou le regroupement des lettres. Citons l'exemple suivant:

Aparté du héros : J'allais faire mon premier concert. J'avais fait une affiche avec mon pseudonyme « Amer de toi » avec ma photo en dessous. Et...elle était pas bien passée dans l'impression.

(Il reste sur l'affiche : « **mer de** ».)

Ex. 5-13 - *Bref*, épisode 34

Évidemment, toutes les erreurs de frappe ne font pas rire. Alvarez signale deux conditions nécessaires pour qu'elles aboutissent à un effet comique: « d'abord, la combinaison ainsi produite existe comme unité lexicale de la langue en question... Il faut encore, que sémantiquement, l'énoncé puisse recevoir une

interprétation ²¹⁰ ». Dans cet exemple, la coquille crée une coïncidence orthographique : non seulement la combinaison du reste des lettres est un mot qui existe, mais il apporte aussi une teinte de grossièreté facilement perceptible, qui renforce l'effet risible.

Pour conclure, le lexique est un moyen verbal usuel pour créer l'effet comique : le double sens d'un mot favorise la conception d'un scénario avec malentendu ou présentant une coïncidence; le lien ou le manque de lien morphologique peut servir à créer des coïncidences qui font rire ou réfléchir; un vocabulaire véhiculant des nuances affectives ou sociales, notamment celui du registre vulgaire, contribue à l'atmosphère de la situation drôle; et l'apparition d'un vocabulaire fortement spécialisé dans la narration peut également créer un sentiment comique par l'absurdité qu'il apporte.

5.1.3 Le comique basé sur les matériaux syntaxiques

Cette sous-section portera sur l'effet comique entraîné par une caractéristique syntaxique donnée de la langue.

Le premier procédé syntaxique consiste à ajouter une partie à une phrase que l'on croit déjà terminée pour introduire un changement, voire un retournement au niveau sémantique. À l'inverse, nous pouvons également interpréter cette technique comme l'insertion, dans une phrase complète, d'une pause longue perturbant à la fois la structure et le sens de la phrase, comme lorsqu'on prend une longue respiration au milieu d'une intervention. En voici deux exemples :

(Le héros croise la fille dont il était amoureux à 15 ans. À l'époque, elle lui avait mis une claque pour refuser ses avances.

Elle rentre avec le héros chez lui, et ils couchent ensemble. Au moment de son départ, le héros l'accompagne à la porte.)

²¹⁰ G. Alvarez, « Les mécanismes linguistiques de l'humour », in *Québec français*, Numéro 46, Les Publications Québec français, 1982, p. 24-27.

La fille : On se revoit?

Le héros : Absolument.

(La fille souriait.)

Aparté du héros : Pas.

Ex. 5-14 - *Bref*, épisode 33

Aparté du héros : Ça, c'est moi. Cette journée est normale. Mais, en vérité, c'était le dernier jour de ma vie (**longue pause**) où **j'avais tous mes cheveux**.

Ex. 5-15 - *Bref*, épisode 67

Dans la première scène, on laisse le personnage (la fille) dans l'ignorance, tandis que les téléspectateurs sont au courant, et dans la deuxième, on essaie également d'embrouiller brièvement les spectateurs. En tout cas, le point commun de ces deux scènes réside dans le fait que l'ajout des éléments syntaxiques après une pause exceptionnellement longue change radicalement le sens complet de la phrase, et on construit ainsi de petits retournements inattendus de l'intrigue, d'où une impression comique.

Le deuxième procédé syntaxique concerne des anomalies de combinaison entre différentes unités au sein d'une phrase, phénomène langagier récurrent dans *Bref* : il s'agit la plupart du temps de la création libre de différents compléments.

En premier lieu, nous pouvons constater des créations singulières pour le complément de « remplir » :

(Le héros part en vacances.)

Aparté du héros : Je dis non à l'assurance, je fais mon sac. J'ai rempli **mon sac d'« on sait jamais »**. Un k-way, parce qu'on sait jamais; une pompe antivenin, parce qu'on sait jamais; et clous, et un marteau, parce qu'on sait jamais. J'allais fermer mon sac et je me suis dit que je prenais beaucoup de **trucs « on sait jamais »** pour un mec qui prend pas d'assurance à 10 euros.

Ex. 5-16 - *Bref*, épisode 38

Et de complément de nom :

Aparté du héros : Un mec qui voulait me voler mon portable m'avait mis une claque. Et comme un gros lâche, je lui avais répondu « bonne journée

» ... Pendant les trois jours qui ont suivi, ça m'a pas lâché quoi que je fasse. Je pensais qu'à sa gueule, sa gueule, et sa gueule... Ça m'obsédait, et c'est là qui a commencé **le festival de « j'aurais dû »**. J'aurais dû lui dire « Hé! Je m'appelle pas "hé"! », je lui aurais pris la gorge, il m'aurait intercepté avec la main, je lui aurais broyé la troisième phalange, et je lui aurais dit de chanter en italien... Ou alors, j'aurais dû lui dire « « Hé! Je m'appelle pas "hé"! ». Je l'aurais mis à genoux, je l'aurais gravé « hé » au fer rouge sur son front, je l'aurais mis par terre, et ramené un groupe d'enfants pour le piétiner... Au moment où il m'a dit « fils de pute », j'aurais dû le défendre!

Ex. 5-17 - *Bref*, épisode 44

Dans les deux groupes nominaux (le sac d'« on sait jamais », le festival de « j'aurais dû »), il est aisé de constater que les syntagmes après la préposition « de » ne sont pas une forme nominale habituelle, mais qu'ils sont construits différemment avec une phrase achevée ou inachevée, dont la signification est étroitement liée à la scène. Il en résulte que le syntagme entier devient prolix et insolite au niveau syntaxique. En réalité, l'auteur crée délibérément ces compléments de nom inhabituels pour apporter un divertissement linguistique d'un côté, et pour souligner l'idée centrale et l'effet dramatique de l'intrigue de l'autre.

En deuxième lieu, nous pouvons également trouver des exemples de sélection inhabituelle entre un verbe et le complément indiquant la durée. Par exemple :

(C'est un repas de famille.)

Aparté du héros : Comme d'hab, ils parlaient de politique, parce que l'apéro avait **duré deux bouteilles et trente-quatre verres**.

Ex. 5-18 - *Bref*, épisode 05

Bien évidemment, la combinaison entre le verbe « dure » et le complément « deux bouteilles et trente-quatre verres » n'est pas naturelle dans la langue courante, mais cette utilisation flexible de mots usuels (« bouteilles », « verres ») pour indiquer le temps est créative: il est d'ailleurs possible de reconstituer une construction comme *avait duré le temps de boire*. De plus, ce plaisir langagier est en harmonie avec la situation, tout en accentuant la longueur du repas familial lorsqu'on parle de politique.

Le troisième procédé peut être considéré comme une singularité linguistique propre au héros sur le plan syntaxique, consistant à lier deux phrases structurellement identiques, qui créent toutefois une sorte de contraste surprenant dans l'intrigue. En voici un exemple :

(Le héros accoste une fille dans la rue.)

(Le lendemain, la fille lui envoie un SMS pour lui demander son adresse, son code et son étage.)

Le héros (répond par SMS) : Pourquoi? T'es flic?

La fille (répond par SMS) : Oui.

Aparté du héros : **Elle était marrante.**

(Le héros a ouvert la porte. La fille était en uniforme de police.)

Aparté du héros : **Elle était flic.**

Ex. 5-19 - *Bref*, épisode 18

Étant donné que l'on ne change qu'une unité dans les deux phrases successives (marrante, flic), elles se ressemblent beaucoup au niveau de la structure, mais en même temps, elles apportent un renversement de la situation. En d'autres termes, ce plaisir syntaxique manifeste d'emblée le contraste ou la surprise de l'intrigue.

Nous pouvons également constater une variante de ce genre de connexion, où la deuxième phrase est tout à fait identique à la première, sauf qu'une négation porte sur "marrant", comme dans la scène suivante (« Je trouve ça méchant mais marrant », « je trouve ça méchant mais *pas* marrant »):

(Le héros va faire un test de dépistage du SIDA.)

Aparté du héros : Dans la salle d'attente, j'essayais de deviner qui pourrait avoir le SIDA. **Je trouve ça méchant mais marrant.**

Un autre couple dans la salle (chuchotant sur le héros) : Oui, je suis sûr qu'il l'a hein.

Aparté du héros : **Je trouve ça méchant mais pas marrant.**

Ex. 5-20 - *Bref*, épisode 25

À force d'apparaître, ce genre d'association d'une phrase affirmative suivi de près de sa forme négative caractérise le style linguistique de *Bref*. Quand on met ces deux phrases ensemble, elles s'apparentent légèrement aux virelangues à l'oreille,

ce qui donne un aspect ludique. De plus, elles donnent l'impression que le héros rectifie ses propres mots, d'où un sentiment d'autodérision.

Pour résumer rapidement cette sous-section, la mise en œuvre du procédé syntaxique dans *Bref* se caractérise en particulier par la prolongation d'une phrase provoquant un retournement sémantique, l'anomalie des combinaisons entre unités et la juxtaposition de deux phrases syntaxiquement semblables. En bref, en intégrant des jeux syntaxiques dans une scène donnée, on réussit à ajouter du style aux effets comiques situationnels.

5.1.4 Les « ratés » du discours oral

Il est aisé de remarquer que la production verbale présente le risque d'un échec permanent dans la vraie communication. Kerbrat-Orecchioni l'explique par le fait que « s'exprimant à l'oral dans l'urgence et l'improvisation, les locuteurs ne parviennent pas toujours à maîtriser au mieux l'ensemble des opérations cognitives qu'exige la production d'un discours cohérent ²¹¹ ». Cela étant, les échanges d'une série télévisuelle ne relèvent pas, à proprement parler, de ce genre de production improvisée qui n'a pas de chance d'être gommée une fois qu'elle est réalisée. Par conséquent, nous pouvons supposer que tous les « ratés » du discours dans la *sitcom* sont délibérément conçus d'abord par l'auteur, puis effectués par les acteurs afin de créer un effet comique. Par exemple, avec un lapsus traduisant la distraction d'une personne :

(Au supermarché, le héros rencontre la fille dont il est tombé amoureux avant dans une soirée. Ils discutent pendant un moment.)

La fille : Ça, il faut pas le manger. C'est bourré de trucs mauvais. Voilà, attends, ça, c'était ma cousine...

(Totalemment captivé par la fille, le héros imagine de nombreuses scènes avec elle.)

La fille : T'es pas d'accord?

²¹¹ C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 24.

Le héros (en train de s’imaginer qu’il a eu deux enfants avec la fille et qu’ils discutent leurs noms) : **Grégoire et Julie.**

La fille : Quoi?

Ex. 5-21 - *Bref*, épisode 09

Dans la scène, comme le héros était distrait, il a laissé échapper « Grégoire et Julie », une réponse qui ne correspond clairement pas à la question (« Ne t’es pas d’accord? »). Il s’agit ainsi d’un lapsus d’une personne inattentive dans une conversation, ce qui fait que le discours manque de cohérence avec son interlocuteur. Évidemment, ce discours est « raté » délibérément par l’auteur, autrement dit, cette erreur est déguisée en un acte inconscient dans l’intrigue. À noter également que ce genre de ratés sont souvent conçus avec exagération afin d’apporter suffisamment de sentiment de surprise.

Dans la conversation de *Bref*, notamment dans la narration du héros, nous pouvons trouver un autre type de « raté » représentatif lié au non-sens. Voici un exemple illustrant bien un mauvais raisonnement :

Aparté du héros : J’ai lu une statistique qui dit que la cuvette de nos toilettes est trois fois plus propre que le clavier d’ordinateur. Du coup, je nettoie mes toilettes une fois par semaine, et mon clavier, trois fois par semaine.

Ex. 5-22 - *Bref*, épisode 29

La conclusion semble raisonnable au premier abord, mais elle est en fait insoutenable logiquement. En plus de sa fonction de caractérisation du personnage, ce raisonnement simple et erroné ressemble davantage à un jeu d’esprit entre l’auteur et les spectateurs pour leur faire apprécier le caractère légèrement absurde de la conclusion.

Si dans les deux cas ci-dessus, l’objectif de l’auteur est simplement d’intégrer dans l’intrigue les erreurs qui peuvent être commises dans la vraie conversation, il jongle avec les ratés du discours d’une façon plus ostensible dans les scènes suivantes, à travers le dispositif multiple de la série télévisuelle.

Selon Kerbrat-Orecchioni, les régulateurs de nature vocale qui marquent une

hésitation ou une transition (comme les « euh », les « hein », les « hmm » en tout genre²¹²) relèvent également des ratés de discours. Dans *Bref*, nous pouvons constater un phénomène récurrent consistant à ne conserver, à travers le montage, que les ces régulateurs d'un personnage dans ses paroles. En voici un exemple illustratif :

(Le héros décrit les stratégies du télémarketing avec la clientèle, notamment lorsque cette dernière ne montre aucun intérêt.)

Aparté du héros : On avait réponse à tout grâce aux scripts d'appel. Le script d'appel est un arbre avec toutes les possibilités de réponse...

La cliente : Je ne peux pas me le permettre...

Le héros : Oui, mais...

La cliente : C'est vrai, mais...

Le héros : Et vous savez...

La cliente : Ah bon...

Le héros : Oui, car...

La cliente : Bon, ben...

Le héros : Parfait...

La cliente : Alors...

Le héros : Et la date d'expiration de votre carte?

Ex. 5-23 - *Bref*, épisode 5

Dans cette séquence, toutes les phrases inachevées, qui peuvent être considérées comme des « ratés » dans une conversation naturelle, ont pour but de souligner comment la cliente a été persuadée étape par étape dans les va-et-vient avec le personnel de la service après-vente, en même temps qu'elles créent bien un contraste avec la demande de la date d'expiration impliquant la réussite du dernier à la fin. Il faut noter que cette omission de contenu n'est en fait réalisée qu'au niveau extra-scénique, à l'aide du montage, pour transmettre aux téléspectateurs l'idée que les consommateurs pourraient être convaincus très facilement par l'astuce du télémarketing. En ce sens, nous pouvons conclure que l'accumulation des régulateurs, des connecteurs logiques, et des mots de remplissage joue ici un

²¹² C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 24.

rôle pragmatique dans l'interaction entre l'auteur et le spectateur. En fait, ce genre de montage apparaît à plusieurs reprises dans *Bref* comme un moyen original consistant à jouer avec les « ratés » d'un discours normal.

Enfin nous voulons faire remarquer un phénomène ayant affaire au raté de discours à proprement parler : il s'agit d'une opération tout à fait innovante dans *Bref*, dont l'idée clé est de faire incarner des concepts abstraits directement par une personne ou un objet. Prenons l'exemple de l'épisode 47 dans lequel une dame âgée raconte sa vie quotidienne, et où on met en scène un personnage auquel on accorde simplement le nom « Solitude ». Lorsque la dame discute avec ses compagnons âgés, Solitude la suit à quelques mètres derrière elle; quand elle joue avec sa petite-fille, Solitude disparaît; et après que le père est allé chercher sa fille, elle retrouve Solitude derrière la porte après l'avoir fermée.

En somme, ce procédé consiste à faire jouer les concepts abstraits de façon concrète, voire littérale, par les comédiens, et il en résulte que l'auteur peut transmettre nettement ses idées sur les sujets plus profonds ou plus sentimentaux dans une série comique dont le rythme est aussi rapide, d'autant que les téléspectateurs d'une *sitcom* n'ont pas toujours le temps ou l'humeur de goûter la symbolisation liée souvent à ces thèmes abstraits comme dans un film. Pour ne pas nous écarter du sujet sur les ratés du discours, nous entrerons dans le détail de cette opération inédite dans le chapitre 7, lors de l'analyse de l'interaction extra-scénique. Ici, nous le mentionnons en fait pour signaler un phénomène de défigement des expressions fixées utilisant ce genre d'incarnation immédiate. En voici un exemple :

(Le colocataire du héros, Baptiste, donne son cœur toujours trop tôt dans la relation amoureuse. Une fois peiné par une fille, il débarque chez le héros pour se reconforter.)

Aparté du héros : Ça, c'est mes couilles. (Deux balles de ping-pong dans la main, placées dans l'entrejambe.)

Le héros : Ça va?

Baptiste : Non! Ça va pas! (En tenant un énorme marteau dans les mains,
Baptiste casse les deux balles de ping-pong.)

Ex. 5-24 - *Bref*, épisode 55

Bien évidemment, ici l'auteur joue avec le défigement de l'expression vulgaire « casser les couilles » pour signifier « importuner quelqu'un » dans son ensemble. Plus précisément, Baptiste utilise cette séquence figée dans son sens littéraire, notamment en jouant avec l'accessoire l'action de « casser ». Un tel scénario ne peut être réalisé que par le dispositif télévisuel, et il ajoute d'emblée une touche surréaliste à la série, car en principe la situation ne pourrait pas se produire dans la réalité. Si le défigement relève d'un genre de « raté » dans le langage, l'auteur l'intègre dans le comique télévisuel d'une façon subtile et originelle pour que cela devienne un style propre de *Bref*.

Pour conclure la sous-section 5.1.4, nous avons signalé deux types de ratés dans les pratiques comiques de *Bref*, le premier étant les ratés intra-scéniques, c'est-à-dire ceux qui ont lieu au cours de la conversation entre les personnages de la *sitcom*, tels qu'un lapsus ou un mauvais raisonnement ; le deuxième concerne les ratés extra-scéniques, façonnés délibérément par le créateur et destinés directement aux spectateurs à travers l'écran. Cette classification est conforme également au plan d'analyse du comique dans notre thèse.

5.2 Les matériaux paraverbaux

Tout d'abord, il est opportun de donner une définition claire du terme de « paraverbal ». Si l'on entend par « matériau verbal » les aspects phonologique, lexical et morphe-syntaxique (voir chapitre précédent), le « matériau paraverbal » concerne, quant à lui, toutes les informations transmises sans participation de la parole. Pour certains auteurs (Argyle 1975, Greene 1980), le paralangage, tout comme la gestualité, appartient au langage non verbal, car les deux fonctionnent sans emploi de la parole. Dans cette section, nous adoptons le classement que Kerbrat-Orecchioni rappelle dans ses études synthétiques, selon lesquelles le

matériau non verbal ne se réfère qu'aux signes corporo-visuel, et le matériau paraverbal contient principalement des phénomènes hétérogènes suivants :

- Ce qui relève de la prosodie²¹³ : la quantité, le ton, l'intonation, l'accent, etc.
- Le débit
- La pause
- Les différentes caractéristiques de la voix
- Les particularités de la prononciation²¹⁴

En comparaison avec des unités verbales, pouvant être transmises aisément à l'écrit (comme les procédés typographiques, les signes de ponctuation, etc.), les aspects paraverbaux ont été longtemps considérés comme étant accessoires dans les recherches linguistiques. Ce phénomène s'avère même plus évident dans l'étude sur le comique. Chabanne fait remarquer une tendance à la neutralisation entre l'écrit et l'oral dans l'approche linguistique de l'humour :

Le matériau verbal qu'utilise la linguistique de l'humour est très largement indépendant de son mode de manifestation. Il est ce qui apparaît commun à l'écrit et à l'oral : il est constitué de tous les éléments de l'énoncé oral qui peuvent être transcrits par écrit.²¹⁵

Une autre raison souvent invoquée pour expliquer cette négligence est qu'il est difficile d'enregistrer tous les signes acoustiques et de les transcrire ensuite de façon précise et conventionnelle.

Néanmoins, la fonction du paraverbal dans la communication attire l'attention des chercheurs plus récents. Dans son étude intitulée « règles des 3V ²¹⁶ »,

²¹³ Selon le *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage* (J. Dubois et al., 1994), la prosodie est simultanément déterminée par trois paramètres phonatoires : la fréquence, l'intensité et la durée.

²¹⁴ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 137.

²¹⁵ J.C. Chabanne, « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction humoristique », in *Approches du discours comique*, dir. J.-M. Dufays et L. Rosier. Bruxelles: Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 1999, p. 38.

²¹⁶ A. Mehrabian, « Decoding of Inconsistent Communications » in *Journal of Personality and Social Psychology* 6, 1976, p. 109.

Mehrabian montre que la proportion d'informations transmises par la parole, la voix et le corps dans une même communication est respectivement de 7%, 38% et 55%. Du point de vue du courant interactionniste, la communication est avant tout un processus multicanal, dans lequel différents types d'unités sémiotiques sont complémentaires, « la fonction référentielle étant assurée surtout par le matériau verbal, ainsi que la fonction métacommunicative, alors que la fonction expressive et phatique repose principalement sur les éléments paraverbaux et non verbaux²¹⁷». Ces recherches affirment que les matériaux paraverbaux peuvent transmettre diverses informations dans un échange, c'est-à-dire, qu'ils sont significatifs selon le contexte de la communication. Kerbrat-Orecchioni souligne que le rôle du paraverbal peut être dominant dans certaines conditions, parmi lesquelles le cas de l'implicite : « les données prosodiques et mimo-gestuelles deviennent en revanche fondamentales pour détecter les connotations, les allusions ou les emplois ironiques, et donc pour dissiper les malentendus ²¹⁸». Le paraverbal joue également un rôle essentiel pour renseigner sur l'état affectif des participants : « les intonations, les regards, les mimiques et surtout la voix, sont des vecteurs privilégiés pour l'expression de l'émotion²¹⁹».

Pour notre recherche, étant donné la fonction cruciale de l'implicite dans le mécanisme du comique et les émotions parfois extrêmement fortes qu'une série télévisuelle veut susciter chez le spectateur, nous examinerons donc les signes paraverbaux qui peuvent déterminer la signification de l'implicite du comique, ou qui contribuent, en synergie avec d'autres matériaux sémiotiques, à la fonction comique dans la *sitcom*. En ce qui concerne le corpus, les scènes exemplaires sélectionnées dans la *sitcom* sont clairement enregistrées, ce qui nous permet de découvrir et d'explorer les ingrédients paraverbaux favorisant potentiellement la création du comique.

²¹⁷ C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 34.

²¹⁸ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 137.

²¹⁹ C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 26.

Pour ce faire, nous nous attacherons aux différents types de signifiants paraverbaux (comme indiqué ci-dessus) pour examiner leurs valeurs dans les scènes comiques, en espérant qu'une description minutieuse et un découpage de scènes en vidéo pourrait aider à régler le problème de transcription. Nous ajoutons par parenthèse que, comme dans la section 5.1, nous ne traiterons ici dans ce chapitre que des ingrédients paraverbaux au sein des échanges entre les personnages, c'est-à-dire que toutes les composantes acoustiques surajoutées au cours de la postproduction de la série ne seront pas prises en considération ici, mais abordées dans le chapitre 7, destiné aux éléments extra-scéniques contribuant à l'effet comique.

5.2.1 L'intonation

La prosodie, qui comprend de nombreux phénomènes phonatoires, est une partie cruciale du paraverbal. Dubois et al. a ainsi relevé sa fonction dans la communication : « la principale (fonction de la prosodie) est l'organisation du signal acoustique émis par un locuteur donné en un message cohérent, structuré, susceptible d'être identifié en tant que tel²²⁰ ». Cela implique que les faits prosodiques conventionnels favorisent la transmission et la réception du sens d'un énoncé dans la communication. Dans le cas du discours comique qui nous intéresse, il nous faudrait nous demander comment les unités prosodiques diffèrent de celles d'un discours normal, ou s'il existe des caractéristiques prosodiques universelles dans le discours comique.

Nous nous penchons d'abord sur un élément prosodique important qu'est l'intonation, par laquelle nous entendons un « ensemble des variations de hauteur et d'intensité que prend la voix en parlant ou en lisant, et qui forment la courbe mélodique de la phrase²²¹ ». La substance auditive de l'intonation est constituée

²²⁰ J. Dubois et al., *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Larousse, 1994, p. 386.

²²¹ Acceptation du terme selon le cnrtl : <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/intonation>

par « les variations de *la fréquence fondamentale*²²² ». Selon Dubois et al., ce contour mélodique peut avoir une fonction syntaxique (domaine du représentatif), impulsive (type de discours : question, ordre, appel, etc.) et lexicale relevant de l'expressivité (colère, joie, doute, etc.) dans la communication. Nous verrons que c'est précisément sur la base des fonctions de l'intonation que le comique est réalisé dans la *sitcom*.

Parmi les chercheurs ayant travaillé sur le comique, nous évoquons Laroche-Bouvy, qui effectue une recherche sur la façon dont la plaisanterie joue sur l'intonation, en soulignant notamment l'ambiguïté cultivée par l'intonation dans la plaisanterie :

La plaisanterie exploite ce moyen d'expression de plusieurs façons, soit par une plaisanterie construite de telle sorte que l'intonation ne puisse lever l'ambiguïté, soit en abolissant volontairement les différences intonatives entre plusieurs segments phoniques identiques pour créer l'ambiguïté, soit encore en utilisant une variation de courbe mélodique pour orienter l'auditeur sur l'interprétation inattendue, incongrue, d'un segment phonique dont le contexte suggère une interprétation banale.²²³

Effectivement, dans la *sitcom* nous pouvons souvent remarquer les scènes dans lesquelles on utilise une intonation différente pour faire comprendre l'intention du locuteur qui ne s'exprime pas explicitement dans son énoncé, car l'intonation elle-même peut déterminer des significations implicites. En voici un exemple :

Aparté du héros : À chaque fois que ma copine me faisait un cadeau, elle mettait la barre très haut.

La copine (donne un DVD au héros): Tu la montres à personne. C'est la vidéo où Fanny et Nadia étaient bourrées, et elles ont fait des trucs...**Bon anniversaire.**

²²² La fréquence fondamentale dépend du rythme de vibration des cordes vocales et peut se combiner aux paramètres d'intensité et de durée. J. Dubois et al., *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Larousse, 1994, p. 386.

²²³ D. Laroche-Bouvy, « Exploration et transgression : deux fonctions de l'incongru langagier » in *Humoresques 2 : Humour, science et langage*, p. 98.

Dans cette scène, l'interprétation implicite de la parole de la copine réussit d'abord par l'introduction d'une pause après le mot « trucs », ce qui est également une approche commune pour orienter les spectateurs vers l'implicite. Nous y reviendrons dans la sous-section 5.2.3. Plus important encore, dans son dernier énoncé (« Bon anniversaire. »), la copine adopte une intonation délicate, évoquant facilement des faits érotiques, de sorte que le héros, et aussi les téléspectateurs, comprennent tout de suite ce qu'il peut concerner dans le DVD, notamment en associant avec l'avertissement précédent (« Tu la montres à personne. ») En fait, c'est en changeant la mélodie habituelle d'un souhait que l'interprétation implicite s'accomplit dans cette scène; au lieu de mettre l'accent sur le mot « bon » ou sur la dernière syllabe du mot « anniversaire » comme lorsque l'on fait un souhait, la copine baisse un peu la hauteur du mot « bon », tout en relevant la hauteur du syllabe « -ver- » du deuxième mot pour donner à l'énoncé une courbe mélodique très différente de celle d'un souhait d'anniversaire. De ce fait, les téléspectateurs peuvent reconnaître rapidement cette intonation typique en rappelant le schème intonatif stocké en mémoire selon le contexte socio-culturel. Remarquons ici au passage que la voix sexy que l'actrice adopte y contribue également. Ce point relève de la caractéristique de la voix et sera traité dans la sous section 5.2.5.

Une autre façon d'utiliser l'intonation pour créer le comique se résume à présenter un contraste marquant entre le contenu de l'énoncé et l'intonation utilisée. Comme nous l'avons indiqué plus haut, l'intonation a une fonction d'expressivité, c'est-à-dire qu'elle peut transmettre divers états affectifs d'un locuteur. Pour y arriver, l'intonation adoptée doit normalement correspondre à la fois au contenu de l'énoncé et à l'émotion du locuteur à un moment donné. Ainsi, nous pouvons remarquer qu'un procédé important de création du comique consiste à rompre la cohérence entre l'énoncé et l'intonation. En voici un exemple simple:

Aparté du héros : Je suis comme ça, il y a des gens qui m'énervent. Il y a des gens, quand tu leur racontes un truc marrant, au lieu de rigoler, ils disent...

L'homme en face : **Oui, c'est marrant. (Il parle d'un ton très détaché, avec un rire jaune.)**

Ex. 5-26 - *Bref*, épisode 53

Bien évidemment, il manque une cohérence entre le contenu de l'énoncé (« C'est marrant. ») et l'intonation indifférente que le locuteur utilise, et il en résulte un décalage évident qui fonctionne en tant que dynamique de rire dans cette scène.

Si la discordance dans l'exemple précédent s'avère légèrement brutale, une incongruité en matière d'intonation, intégrée dans l'intrigue de la série, peut susciter mieux le rire des téléspectateurs qui connaissent toute la péripétie de l'histoire :

(Le héros s'est fait insulter par un voyou dans la rue. Désormais, il était obsédé par l'idée de faire payer par ce dernier, et il a envisagé de nombreux scénarios de vengeance. L'autre jour, lorsqu'il est arrivé dans un fast-food, il a découvert que le voyou est le preneur de commande, mais ce dernier n'a pas reconnu le héros.)

Le preneur de commande : Bonjour.

Aparté du héros : C'était le moment que j'avais attendu.

Le preneur de commande : Frites ou *potatoes*?

Le héros : *Potatoes*.

Le preneur de commande : Sur place ou à emporter?

Le héros : (aurait voulu le faire chanter en italien dans l'imagination): **À emporter! (Il crie sur un ton fortement rageur comme on dit des injures.)**

(Le preneur de commande avait un air étonnant et innocent.)

Ex. 5-27 - *Bref*, épisode 44

Pour le preneur de commande qui oublie déjà ce qui s'est passé dans la rue, l'emploi d'un ton aussi choquant pour répondre (« à emporter ») lui semble incompréhensible. Par contre, cette intonation fâchée est totalement interprétable pour les spectateurs dans une perspective omnisciente. L'intonation devient donc la clé de la dynamique comique dans cette scène, car elle peut non seulement

manifester l'attitude du locuteur, mais aussi permettre de décoder les connotations que la parole n'exprime pas explicitement. L'auteur crée l'incongruité en la matière pour mettre en place une situation dont l'effet comique est éclatant.

D'ailleurs, on peut s'appuyer sur l'incongruité intonative pour mieux construire l'image comique d'un personnage, par exemple :

(Le héros emprunte une guitare à son ami Ben.)

Ben: Il manque une corde, mais ça sert à rien. **(Il parle avec un ton extrêmement sûr.)**

Ex. 5-28 - *Bref*, épisode 07

Que Ben le dise intentionnellement ou non, le ton qu'il adopte fait de lui soit un bon menteur, soit un personnage stupide. Quoi qu'il en soit, l'incongruité entre l'affirmation d'une bêtise et une intonation fortement confiante est tellement flagrante qu'elle aboutit nettement à un effet comique.

À noter finalement que le contraste à la base de l'intonation s'applique aussi aux apartés du héros. Dans *bref*, le héros raconte sa vie quotidienne toujours sur un ton presque sans émotion, qui contraste clairement avec les situations malheureuses, donc risibles, qui lui arrivent. À force d'être pleine d'absurdité et d'autodérision, cette narration donne à la série son propre style.

La dernière façon d'utiliser l'intonation pour créer le ressort comique, que nous voyons fréquemment dans *Bref*, est de faire contraster le contenu de deux énoncés successifs en utilisant la même intonation. Voici un exemple :

(Fabien, collègue du héros, ne sait pas très bien utiliser un ordinateur.)

Fabien : C'est les chiffres, putain! Ça marche plus, regarde!

Aparté du héros : J'ai fait semblant de taper des trucs compliqués. J'ai pas utilisé la souris pour faire américain, et à un moment, j'ai juste appuyé sur « verr.num ».

Le héros : C'est réparé.

Fabien : **T'es un génie!**

Le héros (dit intérieurement) : **T'es un couillon!**

Dans son dernier énoncé (« T'es un couillon! »), le héros imite totalement l'intonation de Fabien dans l'énoncé précédent du dernier (« T'es un génie! »), où il accentue le mot « génie » pour montrer son admiration. Bien évidemment, cette intonation n'est pas celle que l'on adopte normalement quand on décrit une personne comme « couillon », et cette incongruité en matière d'intonation crée elle-même un sentiment comique. De plus, la juxtaposition de ces deux énoncés utilisant la même intonation met en évidence le contraste, et il en résulte que l'ironie du héros est bien accentuée.

Mis à part un effet ironique, l'imitation de l'intonation peut apporter un pur plaisir, grâce à la connivence établie entre les créateurs et les spectateurs au cours de nombreux épisodes de la série. Dans *Bref*, c'est normalement le héros qui joue le rôle de narrateur, et il adopte presque la même intonation dans chaque épisode, de telle sorte que sa mélodie intonative marque la série, et que les spectateurs connaissent bien son style : il raconte sa vie avec une intonation chargée de sentiment d'impuissance donnant lieu facilement à une autodérision. Cela dit, nous pouvons remarquer que, dans l'épisode 42, c'est une dame âgée qui parle de sa vie quotidienne, tout en imitant l'intonation du héros dans ses apartés. Cette ressemblance au niveau de l'intonation peut susciter soudainement un sourire complice chez les téléspectateurs devant l'écran.

Nous voudrions signaler un dernier point relatif au comique reposant sur l'intonation, que nous trouvons assez original dans *Bref*. Citons l'épisode dans lequel le héros décrit son impression sur le métro de Paris :

Aparté du héros: Sur ma ligne, il y a un mec. Ça fait six mois qu'il s'est fait virer la semaine dernière)

Homme 1 : Ayant perdu mon emploi la semaine dernière...

Aparté du héros: Et comme tous les mendiants, il avait la même mélodie.

Homme 2 (parle avec la même intonation) : Mes trois enfants sont morts...

Homme 3 (parle avec la même intonation) : Car je ne sais pas lire...

Homme 4 (parle avec la même intonation): **Na na na na na na...**

Femme 1 (parle avec la même intonation): **Na na na na na na...**

Aparté du héros : Je me suis dit que ça fait un super tube de l'été.

Ex. 5-30 - *Bref*, épisode 41

Il met en jeu clairement une exagération qui fait rire, mais la particularité de la scène, c'est que l'on joue directement sur le contour intonatif, notamment dans le cas de l'homme 4 et de la femme : leurs paroles sont remplacées totalement par une seule syllabe « na » sans vraie signification, dans le but de faire ressortir l'intonation traînante et nonchalante caractérisant le discours des mendiants dans le métro. Cette approche consistant à insister sur la courbe intonative en supprimant un contenu significatif donne à la scène une tonalité de non-sens, et c'est là que le comique est créé, car une telle situation fictive, impossible dans la réalité, est mise en scène à la télévision d'une façon exagérée. Nous pouvons trouver un certain nombre d'exemples identiques dans *Bref*, et c'est l'un des avantages du comique de la série télévisuelle.

5.2.2 L'accent et l'accentuation

Dans cette sous-section, nous nous intéressons au comique résultant d'un autre fait prosodique qu'est l'accent, phénomène de « mise en relief d'une syllabe, parfois plusieurs dans une unité (morphème, mot, syntagme) ²²⁴». En linguistique, trois types d'accent peuvent être pris en considération selon les langues : accent d'intensité, accent de durée, et accent de hauteur. Selon Dubois, le français privilège l'accent d'intensité, les deux autres types d'accents étant considérés comme éléments secondaires.

En soi, l'accent n'est pas expressif, car il existe comme un trait systématique de la langue donnée, qu'il s'agisse d'un accent de mot ou de groupe, mais le fait d'accentuer une unité peut accorder des informations additionnelles à un énoncé que les unités syntaxiques seules ne montrent pas explicitement ou exactement.

²²⁴ J. Dubois et al., *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Larousse, 1994. p. 3.

Dans la création du comique, on en profite souvent pour faire comprendre l'intention de l'auteur qui se trouve à arrière-plan de ses paroles, et c'est aussi le cas dans la *sitcom*. Nous reprenons l'un des exemples dans la sous-section 5.2.1 :

(La copine du héros doit partir trois jours dans sa famille, et elle va rentrer pile pour la Saint-Valentin, donc le héros veut lui faire une grande surprise en préparant un dispositif comme un domino.)

Aparté du héros : En ouvrant la porte, elle allait faire tomber la chaise pliante qui est accrochée à l'interrupteur. L'interrupteur allait déclencher une lumière qui allait projeter la constellation de la petite cuillère que j'avais inventée quand elle m'a emmené en week-end. Ça allait aussi allumer le mixeur relié des ficelles, elles -mêmes reliées à des poulies qui allaient révéler ses plats préférés...Et surtout, ça allait allumer la chaîne Hifi et **lancer sa chanson préférée.**

(Enfin, la copine rentre chez eux. Lorsqu'elle ouvre la porte, la ficelle est cassée. Elle ne voit donc qu'une chaise renversée par terre. Elle part en colère.)

(Steve, pote homosexuel de la copine, entre dans la pièce. Il allume la lumière en activant tout le dispositif.)

Steve : C'est ma chanson préférée.

Aparté du héros : Bref, **c'était sa chanson préférée.**

Ex. 5-31 - *Bref*, épisode 58

Bien évidemment, le déterminant possessif « sa » renvoie à sa petite amie pour la première fois. Mais, dans son dernier énoncé (« C'était sa chanson préférée. »), le héros met beaucoup plus d'énergie sur le mot « sa » pour rappeler aux spectateurs le changement de sujet que le mot désigne réellement dans la situation donnée. L'accentuation joue un rôle crucial dans l'effet comique de la scène, car c'est à travers elle que la signification exacte du mot « sa » devient claire au niveau de l'énoncé, bien que la situation soit suffisante pour faire comprendre la coïncidence dans la scène.

Nous voulons évoquer un autre moyen privilégié dans *Bref* qui consiste à manipuler l'accent pour créer le comique, notamment pour créer une anomalie accentuelle par une exagération de l'accent de durée.

(Le héros veut accoster une fille dans une soirée.)

Aparté du héros : J'ai reçu un texto qui écrit...

La voix d'un homme : **Baise-laaaaaaa!**

Aparté du héros : Avec huit « a » exactement. C'était Kheiron sur le canapé qui nous matait depuis tout à l'heure.

Ex. 5-32 - *Bref*, épisode 58

Nous pouvons constater que l'exagération de l'accentuation s'effectue par l'allongement de la syllabe « -a- », accompagné éventuellement d'un accent d'intensité et d'un accent de hauteur. En français, l'accent est censé tomber sur la dernière syllabe d'une phrase, comme l'indique Dubois ²²⁵, il est aisé de percevoir que la durée de la syllabe accentuée (« -a- ») est excessive par rapport à la norme prosodique. Cette manifestation acoustique de l'accent de durée, un peu brute, apporte une teinte d'absurdité, élément important dans la série *Bref*.

5.2.3 Le silence

Le silence joue un rôle incontournable au cours de la communication. En analyse conversationnelle, on distingue deux types de silence:

- Les pauses, ou silence "intra-répliques" qui apparaissent à l'intérieur d'un tour, et sont en quelque sorte la propriété exclusive du parleur;
- Les "gaps", ou silences "inter-répliques", qui apparaissent entre deux tours, et possèdent donc un statut d'"extra-territorialité". ²²⁶

Selon cette distinction, la pause signifie une interruption au sein d'un tour de parole du locuteur. En fait, de nombreux jeux de mots s'appuient sur ce genre de silence au niveau de différentes unités d'un énoncé pour créer des confusions. Dans la section précédente, nous avons traité la pause, qui suit souvent une phrase que l'on croit déjà terminée et qui entraîne ainsi un changement syntaxique et sémantique, d'où un retournement comique inattendu. Maintenant, nous nous concentrons sur les « gaps » dans les discours comiques de la *sitcom*.

²²⁵ *Ibid*, p. 4.

²²⁶ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 162.

Dans sa recherche, Chabanne souligne la fonction importante du silence dans l'interaction verbale humoristique : « loin d'être des moments de repos neutres, ce sont des moments clefs de la communication verbale si on la saisit comme une interaction et non comme une simple énonciation²²⁷ ». C'est également le cas dans les échanges comiques de la *sitcom*. Nous verrons que le silence n'est évidemment pas laissé au hasard, et qu'il est en réalité le moment permettant au comique de « fermenter » jusqu'à son comble. Par exemple :

(Le héros participe au mariage de son cousin. Aux toilettes, il entend un gémissement. La jambe d'une femme sortant de la cabine suggère le rapport sexuel à l'intérieur. Le héros croit que ce sont les deux mariés, car il reconnaît la robe blanche de la mariée.)

(En sortant des toilettes, il tombe sur le marié.)

Le marié : Ça va?

Le héros : Non.

Le marié : Pourquoi?

(Un silence évident)

Le héros : Les toilettes, elles sont cassées.

Le mari : C'est pas grave, on va pisser dehors.

Aparté du héros: Il est parti. J'ai sauvé un couple.

Ex. 5-33 - *Bref*, épisode 17

La situation inattendue est bien claire pour les spectateurs, donc ils attendent de voir comment le héros va répondre au marié, qui est le seul dans l'obscurité. Le silence, indispensable ici, stimule davantage la curiosité des spectateurs, en même temps qu'il rend la réponse du héros astucieuse et impressionnante. Dans la création du comique, une introduction exacte d'un silence dans les énoncés a souvent pour fonction de faire entrer les spectateurs dans le rythme du comique.

Le créateur peut jouer encore sur la durée des silences pour créer un effet comique, car un silence en soi peut se présenter comme une anomalie dans les échanges. Kerbrat-Orecchioni explique ainsi l'une des propriétés du système de

²²⁷ J.C. Chabanne, « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction humoristique », in *Approches du discours comique*, dir. J.-M. Dufays et L. Rosier. Bruxelles: Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 1999, p. 44.

tours de parole dans la culture française : « Il y a toujours une personne qui parle, c'est-à-dire le temps de la conversation est pour l'essentiel occupé par de la parole²²⁸ ». C'est pourquoi dans la communication normale, on essaie d'éviter un silence extrêmement long qui donne lieu à une situation embarrassante éventuellement. Le cas du comique correspond à une situation inverse, on met en relief ce genre de silence inconfortable. En voici une scène représentative:

(Le héros va participer à un entretien d'embauche.)

Le patron: Do you speak English?

Le héros: Yes.

Le patron: Where are you from?

Le héros: Yes.

(Le patron regarde le héros tout en restant silencieux depuis un bon moment. Puis, il raie « anglais courant » sur le CV.)

Ex. 5-34 - *Bref*, épisode 04

Mise à part sa longue durée, le silence de la scène est également mis en relief par la caméra fixée sur le visage du patron, impliquant ainsi que c'est son tour de parler, et qu'il faut éviter les temps morts en règle générale. Mais évidemment, il ne respecte pas cette loi conventionnelle. Résultat : autant la situation est gênante pour le personnage (le héros en face), autant elle s'avère drôle pour les spectateurs. En somme, le silence est toujours fonctionnel dans un discours comique.

5.2.4 Le débit de parole

Le débit de parole, ou débit syllabique, signifie « la manière plus ou moins rapide de s'exprimer oralement²²⁹», et il est souvent mesuré par le nombre de syllabes ou de mots prononcés en un temps donné. Selon Dubois, il varie d'une langue à une autre, en même temps qu'il est influencé par le type et le contenu du discours. Par exemple, la recherche de Rist montre que les présentateurs dans les émissions radiophoniques et télévisées parlent à une vitesse de près de

²²⁸ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 162.

²²⁹ L'acceptation du terme selon CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/débit>

200 mots par minute ²³⁰. La *sitcom Bref* se caractérise par son rythme exceptionnellement rapide, ce qui dépend d'un côté de son montage passant promptement d'une scène à une autre, et de l'autre évidemment de son débit de parole à haute vitesse, notamment dans les apartés du héros. Prenons l'exemple de l'épisode 2, dans lequel le héros raconte sa procrastination sans échanges avec d'autres acteurs, et où son débit de parole atteint 290 mots par minute. Ce nombre peut même encore augmenter lors de l'énumération. Par exemple :

(Le héros bavarde avec la fille dont il est amoureux. À un moment donné, elle se mordille les lèvres.)

Aparté du héros : J'ai eu envie de l'inviter à boire un verre, l'inviter au resto, l'inviter au cinéma, l'accompagner chez elle, coucher avec elle. Elle me demande si c'est sérieux entre nous. Manger des glaces avec elle, s'allonger dans l'herbe, lui présenter ma famille, partir en vacances avec elle, emménager avec elle, la demander en mariage, acheter une maison avec elle, lui demander « ça va? », qu'elle me réponde « Je suis enceinte. », qu'elle me dise « c'est des jumeaux », qu'on se demande comment on va les appeler.

Ex. 5-35 - *Bref*, épisode 09

Pendant 14 secondes (46s-59s dans l'épisode) de la scène, le héros articule 88 mots, soit 377 mots par minute! Ce débit de mitraillette correspond à l'enthousiasme du héros dans la scène, de façon exagérée bien sûr. D'ailleurs, un débit ultra-rapide en soi peut être considéré comme une anomalie plus ou moins risible.

En fait, aucune recherche ne montre clairement qu'une vitesse d'élocution élevée puisse créer le comique directement, malgré l'impression que les humoristes parlent souvent plus vite que la normale. Cela pourrait partiellement s'expliquer par le fait que le débit rapide contribue mieux à l'arrivée de la « chute » d'une scène comique. Prenons l'exemple suivant:

(Le héros bavarde avec son frère. Ce dernier semble penser à quelqu'un.
Le héros croit que ce serait sa petite copine Maud, mais le frère le nie.)
Aparté du héros: J'ai voulu savoir qui c'était.

²³⁰ R. Colas, « 200 mots à la minute, le débit oral des médias » in *Communication et langages*, N°119, p. 66.

(Le héros tient plusieurs rangées de petites planches de bois sur lesquelles sont inscrits les visages et les noms des amis qu'ils connaissent tous les deux.)

Le héros: Elle est brune?

Le frère: Non.

(Le héros renverse quelques petites planches pour les éliminer.)

Le héros: Elle a un rire énervant?

Le frère: Non.

(Le héros renverse quelques petites planches pour les éliminer.)

Le héros: Elle dit « lol » dans la vraie vie?

Le frère: Non.

(Le héros renverse quelques petites planches pour les éliminer.)

Le héros: Grande? Petite? Chelou? Alcoolique?

Le frère : Non, non, non.

(Le héros renverse quelques petites planches pour les éliminer.)

Le héros : Alors, ça peut être que...

(Il ne reste que la petite planche de leur ami Marc.)

Ex. 5-36 - *Bref*, épisode 51

Dans la série de questions et de réponses, nous pouvons remarquer que les deux personnages parlent de plus en plus vite, jusqu'au dernier moment de silence où le résultat est enfin dévoilé. Le débit de parole accéléré inspire la curiosité de l'auditeur étape par étape, et rend la chute plus impressionnante.

Dans *Bref*, nous pouvons observer des formes innovantes de comique basées sur la vitesse d'élocution. Dans l'exemple suivant, le créateur joue sur le débit de parole en l'associant avec le sens de la parole, pour donner un sentiment de nouveauté:

(Le héros est bloqué dans un ascenseur. Il attend dans l'ennui pendant un long moment, enfin il entend la voix du dépanneur, ce dernier lui fait attendre encore trois heures.)

Aparté du héros : Soudain, j'ai eu envie de pisser. **Ce furent les trois plus longues heures de toute ma vie.**

Ex. 5-37 - *Bref*, épisode 13

Dans le dernier énoncé, le héros a une élocution traînante, allongeant chacune des

voyelles dans la phrase, et il en résulte que ses paroles ralentissent visiblement, ce qui coïncide exactement avec le contenu de son discours (« les longues heures »), d'où le dynamisme comique de la scène.

Il est à noter également que dans *Bref*, le débit de parole rapide s'emploie le plus souvent dans la narration du héros, et que la vitesse d'élocution revient à la normale lors des échanges entre deux personnages. Cette alternance de débits fait partie du style de langage innovant de *Bref*, et elle établit en même temps une distinction subtile, et parfois un contraste évident, entre la réalité de la situation et les sentiments intérieurs du héros.

5.2.5 Les caractéristiques de la voix

Il est difficile de brosser exhaustivement les caractéristiques d'une voix, car elle comprend énormément de facteurs, tels que le timbre, l'intensité, la hauteur, et également des spécificités vocales personnelles qui ne paraissent pas toujours descriptibles. Dans cette sous-section, nous traiterons les caractéristiques de la voix sous deux aspects: la façon de prononcer et les traits vocaux particuliers à un individu.

La voix humaine peut être façonnée différemment avec la coopération des organes phonatoires, en témoigne très bien le chant, considéré comme un art de la voix. Grâce à sa morphologie vocale et à la maîtrise des techniques scientifiques, un chanteur peut produire des sons agréables aux oreilles. Cependant, chez un homme non entraîné, la voix chantée peut être désagréable, c'est ainsi l'un des moyens les plus faciles de rendre les personnages ridicules. Par exemple, dans l'épisode 34, le héros organise son premier concert dans un café. Il chante en jouant de la guitare. À un moment donné, il fait une envolée extrêmement perçante qui n'a rien à voir avec les techniques de chant. Cette mauvaise voix exagérée pouvant entraîner directement la moquerie conforme à la théorie du « complexe de supériorité » chez les spectateurs d'une scène comique.

Mise à part la voix chantée, dans la *sitcom* on jongle également avec quelques

sortes d'articulation spécifiques, telles que les voix haletante et chuchotée. Dans l'épisode 78, le héros a couché avec une serveuse chez elle la nuit dernière, et le lendemain matin il ne voulait plus y rester. Malheureusement, son bras était coincé sous elle, il a donc envisagé plusieurs façons de partir en silence sans réveiller la fille. Le contexte étant posé, nous pouvons remarquer que l'aparté du héros de cet épisode a lieu avec une voix chuchotée comme s'il racontait l'histoire sur place. Ce changement de voix correspondant parfaitement à l'intrigue apporte un plaisir avec un décalage spatio-temporel.

La caractéristique de la voix concerne également les traits vocaux permettant de distinguer un individu de l'autre. Pour des personnes très connues, leurs voix reconnaissables peuvent évoquer efficacement une association dans l'esprit des spectateurs. En voici un exemple :

(C'est un soir où le héros boit beaucoup. Il sent fiévreux, et il fait de nombreux rêves pleins de scènes absurdes.)

Aparté du héros : ...J'étais pas réveillé, je me suis pincé. Ça m'a fait mal. J'ai crié. Je suis tombé dans ma bouche. **J'ai disparu, et ma voix est devenue celle de Bruce Willis. Alors, j'ai dit, « Yuppee-ki-yay, pauvre con! » Hahaha! Et là, je me suis réveillé. Bref, j'ai fait un rêve.**

(Ex. 5-38 - *Bref*, épisode 24)

En fait, dans cette scène, lorsque le héros articule les paroles en gros ci-dessus, sa voix est informatisée pour ressembler à celle de Bruce Willis, d'autant que la réplique emblématique (« Yuppee-ki-yay, pauvre con! ») marque le rôle classique de l'acteur ²³¹. Ici, le plaisir complice recourt essentiellement au timbre caractéristique de l'acteur très connu, offrant ainsi un contexte basé sur les connaissances communes.

Ayant traité les stéréotypes dans la *sitcom* précédemment dans la sous-section 4.3.4, nous voulons ajouter ici que les caractéristiques de la voix sont un moyen commun pour imposer des images stéréotypées qui font rire. Par exemple, Steve,

²³¹ « *Yuppee-ki-yay, motherfucker!* » est une réplique très connue de Bruce Willis dans le film *Die Hard*, 1988.

l'ami homosexuel de la copine du héros parle toujours d'un ton exagérément efféminé. La marque vocale stéréotypée est tellement ostensible que les téléspectateurs arrivent à comprendre immédiatement l'intention de l'auteur de caricaturer ce personnage. De même, dans l'épisode 76, lorsque le héros joue le rôle d'un animateur d'émission culinaire à la télévision, il change son timbre en adoptant une voix chaude, encourageante et pleine de suspenses, qui contraste bien avec sa voix normale dans d'autres épisodes. En tout cas, le changement de la couleur tonale apporte un sentiment de nouveauté, qui favorise l'atmosphère comique de la *sitcom*.

En guise de conclusion de la section 4.2, nous voulons remarquer que le matériau paraverbal joue un rôle dans la création du comique de la *sitcom* de deux façons en général : soit il fonctionne seul en changeant sa manifestation normale pour entraîner des sentiments de bizarrerie ou de nouveauté, soit il fait son travail en synergie avec les signes verbaux par connotation ou par décalage pour faire rire. Dans la *sitcom*, l'auteur joue sur des éléments paraverbaux souvent de manière ostensible et directe pour que les téléspectateurs puissent capter son intention immédiatement, et il doit aussi choisir le matériau basé sur des significations ou des connaissances culturellement partagées pour le plus grand bénéfice de l'effet comique.

5.3 Les matériaux non verbaux

Si le matériau paraverbal, que nous avons traité dans la section précédente, a un lien naturel avec la parole en raison de son mécanisme physique, le matériau non verbal, dont le stimulus repose sur le canal « *corporo-visuel*²³² » semble plus indépendant du système verbal. En fait, c'est d'abord dans le domaine de la

²³² J. Cosnier, A. Brossard, *La Communication non verbale*, Neuchâtel, Paris, 1984, p. 5-7.

Terme utilisé pour classer les signes sémiotiques dans la conversation en fonction de la nature des organes d'émission et de réception des unités considérées.

sociologie, et de l'anthropologie que la communication non verbale a attiré l'attention des chercheurs. Nous mentionnons ici entre autres Goffman (1969), qui propose que certains signes non verbaux dotés de valeurs culturelles permettent à l'individu de construire une image de soi, et Birdwhistell (1952,1970), dont les travaux portent sur la kinésique, étude consacrée au « comportement moteur envisagé en lui-même, indépendamment de toute interaction avec le langage verbal ²³³», et dans ses recherches ultérieures, son attention s'est tournée vers la relation entre le mouvement signifiant et le langage verbal dans l'interaction humaine. Plus tard, dans les années 90, le neurologue Rizzolatti (1990) a prouvé, avec sa découverte remarquable de « neurones-miroir », que l'action gestuelle d'un locuteur peut activer les cellules du cerveau relatives à la connaissance du monde extérieur chez son interlocuteur. En somme, toutes ces études confirment que le visage et le corps peuvent transmettre le sens, avec ou sans l'accompagnement du langage verbal.

En linguistique, la fonction des unités non verbales, longtemps ignorée, a suscité l'intérêt des chercheurs, parmi lesquels nous évoquons ici Chabanne, qui se penche sur l'humour paraverbal et non verbal. Il a justifié dans ses travaux comment les signes non verbaux doivent être considérés dans la recherche linguistique :

C'est donc par leur *fonction linguistique* qu'il va falloir donner un statut linguistique aux signes non verbaux : on postulera qu'ils jouent un rôle important (et irremplaçable) dans le processus d'interprétation des signes linguistiques dont ils accompagnent l'énonciation.²³⁴

Le rôle du non verbal est en particulier souligné dans le courant interactionniste, comme l'indique Kerbrat-Orecchioni, puisque « si l'on exclut de l'analyse tous les

²³³ R. L. Birdwhistell, M. Lacoste, « L'analyse kinésique » in *Langage*, n°10, 1968, Pratiques et langage gestuels, p. 101.

²³⁴ J.C. Chabanne - 1999 : « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction humoristique », dans *Approches du discours comique*, dir. J.-M. Dufays et L. Rosier. Bruxelles : Mardaga, coll. « Philosophie et langage », p. 43.

éléments non verbaux, on sera donc dans bien des cas incapables de rendre compte de la cohérence du dialogue dans la mesure où y interviennent successivement des actes verbaux, et non verbaux²³⁵ ». En fait, l'importance des signes non verbaux s'avère non négligeable dans l'analyse du discours comique de la *sitcom*, non seulement en raison de sa forme visuelle, mais aussi de sa dépendance forte au contexte et à l'implicite : d'un côté, comme dans le cas du paraverbal, les signes non verbaux se révèlent « une mine inépuisable d'indice de contextualisation²³⁶ », ce qui nous permet de découvrir notamment des informations sur les interlocuteurs, soit les personnages de la série, de l'autre, pour le contenu implicite, les données non verbaux deviennent essentielles pour « détecter les connotations, les allusions ou les emplois ironiques²³⁷ ».

Dans ses travaux de synthèse, Kerbrat-Orecchioni a évoqué les constituants hétérogènes du matériau non verbal en fonction de la nature des organes d'émission et de réception. Dans la sous-section 4.2.2, nous avons traité les caractéristiques concernant l'apparence chez les personnages, qui relèvent de ce que Kerbrat-Orecchioni appelle les « statiques » (physique, vêtement, maquillage, etc.) du système non verbal. Ici nous nous concentrons sur les aspects dynamiques des signes non verbaux adressés par les interlocuteurs, notamment :

- Les “cinétiques lents”, c'est-à-dire essentiellement les attitudes et les postures;
- Les “cinétiques rapides” : jeux de regards, mimiques, et gestes.²³⁸

D'ailleurs, nous adoptons un procédé différent de la section précédente, dans lequel nous avons choisi quelques signifiants paraverbaux fondamentaux et montré leurs changements dans le discours comique de la *sitcom*. Cependant, vu que les unités non verbales sont trop nombreuses à répertorier, et qu'il est parfois difficile de classifier un signe gestuel donné, nous partons donc des fonctions

²³⁵ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1996, p. 137.

²³⁶ *Ibid.*, p.147.

²³⁷ *Ibid.*

²³⁸ *Ibid.*, p.137.-138.

singulières qu'une unité non verbale peut jouer dans la *sitcom* pour trouver celles qui sont les plus pertinentes et les plus capables de susciter le rire. Nous essayons de montrer quelques façons majeures dont les auteurs donnent une valeur comique aux unités non verbales.

5.3.1 La loi du mécanique

Ayant présenté dans le premier chapitre la fameuse théorie du rire de Bergson, évoquée dans le chapitre 1, nous l'évoquons ici rapidement, car elle est étroitement liée aux éléments non verbaux que nous voulons traiter ici. Selon lui, la plupart des faits comiques sont conformes à la formule « du mécanique plaqué sur du vivant ²³⁹ ». Dans la première partie de son ouvrage destinée au comique des mouvements, Bergson a démontré que « les attitudes, gestes et mouvements du corps humain sont risibles dans l'exacte mesure où ce corps nous fait penser à une simple mécanique²⁴⁰ ». Dans la *sitcom*, nous pouvons aisément trouver bien des cas correspondant à cette loi, mais elle fonctionne dans les scènes de façon nuancée. Nous traiterons ce point en examinant à la fois les comportements faciaux et corporels.

Le comique causé par le sentiment mécanique d'expression faciale se traduit avant tout par la perte ou l'appauvrissement d'expression chez une personne vivante. Il est à noter que cela ne veut pas dire qu'une figure inerte ou endormie est nécessairement risible. Cependant, un visage inexpressif fait rire inmanquablement lorsque d'autres signes suggèrent clairement qu'il s'agit d'une personne dynamique. Suivant la logique de Bergson, nous pouvons ainsi avoir une impression de mécanique sur un visage et de vivant sur un corps. Prenons l'exemple suivant:

(Le héros fait l'amour avec la fille. Il est au-dessous. La caméra est

²³⁹ H. Bergson, *Le rire, essai sur la signification du comique*, 1900, Version numérique par Bertrand Gibier http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html p. 23.

²⁴⁰ *Ibid.* p. 20.

focalisée sur son visage.)

Aparté du héros : Je suis comme ça, je sais pas dire non. J'ai couché trois fois de suite avec une fille, parce que j'osais pas lui dire qu'elle ne me plaisait pas.

Ex. 5-39 - *Bref*, épisode 32

Nous voyons que le visage inexpressif du héros donne l'impression qu'il s'ennuie dans la vie. Ainsi, le comique de la scène provient-il du contraste frappant entre son expression dépourvue de vitalité et l'activité qu'il exerce. Il aurait dû être agréable, ou excité, quoi qu'il en soit, il n'aurait pas dû rester sans expression. Cette physionomie morte donne un fort sentiment de mécanique, c'est ce qui nous fait rire en tant que spectateurs. De plus, cette raideur du visage, anormale donc étrange, montre également l'inertie du héros, ce qui peut entraîner un léger complexe de supériorité chez les spectateurs.

Ce manque de dynamisme s'applique aussi au corps, et il provoque aussi le rire. Prenons un exemple simple :

(Le héros participe à un entretien d'embauche. Dans la salle d'attente, **il est en costume, et il est assis extrêmement droit, et il ne bouge pas un muscle pendant un temps.**)

Ex. 5-40 - *Bref*, épisode 04

Habituellement, le corps humain est rarement dans un état totalement statique, c'est pourquoi dans cette scène la posture immobile, voire pétrifiée, suggère une impression de mécanique, sans parler du fait que le personnage est habillé de façon formelle, ce qui accentue le sentiment ridicule, car une telle tenue implique que l'homme doit être actif dans les événements sociaux. De même, cette exagération de la rigidité corporelle vise à montrer le stress du héros avant l'entretien, ce qui ramène à la question de la supériorité du spectateur.

Nous présentons ci-dessous un autre exemple illustrant l'impression mécanique du corps, qui est légèrement différent de celui mentionné précédemment.

(Le héros couche avec une serveuse chez elle. Le lendemain matin, **il ne veut plus y rester. Comme la fille est encore endormie, le héros veut partir sans rien dire. Mais son bras est coincé sous elle, il envisage donc plusieurs**

façons de s'en sortir.)

Aparté du héros : La première possibilité : retirer d'un coup.

(Le héros retire son bras violemment, et la fille roule immédiatement du lit avec l'élan.)

Ex. 5-41 - *Bref*, épisode 78

Il est clair que la fille n'a pas pu éviter de tomber parce qu'elle est endormie. Cependant, dans une autre perspective, cet état inconscient peut être considéré comme un manque de souplesse, ou de dynamisme, qui donne lieu à un accident malheureux. Donc, le corps dans la scène ressemble plus à un objet qu'à un humain vivant, d'où le ressort du comique.

Une autre façon de plaquer du sentiment mécanique chez un personnage pour le rendre comique concerne un passage brusque d'un geste à un autre, ou d'une expression faciale à une autre, par exemple :

(Baptiste a le cœur brisé par une fille. Il cherche le héros chez ce dernier.)

(Le héros ouvre la porte.)

Baptiste **(avec un sourire éclatant)** : Ça va?

Le héros : Oui, ça va, et toi?

Baptiste **(gardant le sourire)** : Non.

(Soudainement, il change le visage et commence à pleurer.)

Ex. 5-42 - *Bref*, épisode 49

Généralement, un homme adulte reste émotionnellement stable, s'il ne lui arrive pas d'événement particulier. Par conséquent, un rire ou des pleurs brusques s'avèrent très étranges, ce qui fait penser à un robot changeant son mode de comportement à l'improviste. D'ailleurs, dans cette situation, l'indice non verbal est également un révélateur important du caractère du personnage.

Prenons un autre exemple similaire, lié au mouvement cette fois :

(Après beaucoup d'efforts, le soir le héros a enfin un rendez-vous au cinéma avec la fille dont il est amoureux.)

(Après le film, ils marchent dans la rue, la fille prenant le bras du héros.)

Aparté du héros : Je me suis demandé si je devais l'embrasser.

(Le héros s'apprête à s'approcher de la fille, mais son mouvement est soudainement arrêté, car la fille pointe son doigt précipitamment en direction de la station de bus.)

La fille: Ah! Il y a mon bus! Il y en a un toutes les 45 minutes. Je suis désolée, je dois le prendre.

(La fille part en courant.)

Ex. 5-43 - *Bref*, épisode 31

Après le cri de la fille, le héros finit par rester immobile, le cou encore incliné à gauche. Cet arrêt inattendu ressemble cette fois à un robot arrêté par le bouton de pause. À noter également que, à la différence de l'exemple 5-39, ce n'est plus simplement l'immobilité du corps qui fait rire. En l'occurrence, c'est le passage brusque du premier mouvement (incliner son cou vers la fille, prêt à l'embrasser) à l'état immobile qui apporte une impression de mécanique chez un homme vivant.

Nous souhaitons conclure cette sous-section en ajoutant un point. Qu'il s'agisse d'une posture immobile extrême, ou d'un changement gestuel brusque, dans la *sitcom*, le sentiment mécanique créé par les signes non verbaux est généralement exagéré, ce qui a pour but de faciliter la réception de la dynamique comique des téléspectateurs, ainsi que de souligner le propre style²⁴¹ de la série.

5.3.2 La loi de supériorité

On trouve risible un clown en le voyant faire des mouvements étranges et exagérés. L'impression mécanique observée chez lui peut expliquer son ridicule, mais pour mieux comprendre le caractère risible, il faut encore changer notre perspective et nous mettre dans la peau du rieur, soit les téléspectateurs de la *sitcom*.

Le complexe de supériorité est un mécanisme incontournable lors de l'analyse psychologique du rire du rieur, et il est notamment visible dans le comique basé

²⁴¹ Le terme de « style » signifie ici « ensemble de moyens d'expression qui traduisent de façon originale les pensées, les sentiments, et toute la personnalité d'un auteur », selon *cnrtl*. <https://www.cnrtl.fr/definition/style>.

sur le geste. Dans le chapitre 1, nous avons évoqué Hobbes, Dugas, et tant d'autres, qui ont rattaché le rire à la supériorité. Nous citons Hobbes pour en rappeler l'idée essentielle : « le rire est un orgueil soudain, naissant de la perception soudaine d'une supériorité de notre être, comparée aux infériorités des autres ou à notre faiblesse antérieure²⁴² ». En plus de cela, il faut dans le rire supérieur une autre condition: les défauts doivent être sans gravité, sinon il se peut que la sympathie l'emporte sur la moquerie. L'admiration d'une *sitcom* correspond bel et bien au processus et au principe du sentiment de supériorité.

En comparaison avec les spectacles de clowns, la *sitcom* est plus axée sur l'intrigue, car elle repose, après tout, sur des simulations de situations réelles de la vie, mais cela ne signifie pas qu'elle exclut le langage corporel ridiculisé. Maintenant, nous examinerons donc quels genres de signes non verbaux sont les plus représentatifs dans la *sitcom* pour susciter un rire de supériorité chez les spectateurs.

En premier lieu, nous commençons par les faits les plus simples et les plus évidents : comme nous le voyons dans la bouffonnerie, des gestes disgracieux suscitent le rire, tels que ceux qui dénotent une certaine grossièreté. Par exemple:

(Le héros raconte sa vie « en mode survie » à la fin du mois.)

Aparté du héros : Pour manger, j'ai appris à inventer des plats avec ceux qui restent.

...

Le héros : Et on essaie le fameux doigt collant aux sucres vanillés.

(Il lèche son doigt humide et le tape plusieurs fois sur le sucre de l'assiette avant de le mettre dans sa bouche.)

Le héros : Hum...Irrésistible.

Ex. 5-44 - *Bref*, épisode 76

Le ressort comique de la scène provient d'abord de l'idée extravagante du plat

²⁴² H. Hobbes, *De la nature humaine*, 1640, un document produit en version numérique par J.-M.Tremblay, http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html, p. 45-46.

« doigt collant aux sucres vanilles », qui est visualisée donc renforcée par la série de gestes débordant de vulgarité, qui est la source immédiate du rire moqueur des spectateurs. À noter également que le héros prépare son plat avec un grand enthousiasme, ce qui le rend encore plus risible. Cette absence de conscience de l'absurdité de son comportement, dans le cadre de l'intrigue, provoque à son tour le sentiment de supériorité du spectateur d'une autre manière.

En deuxième lieu, les gestes ridicules se caractérisent souvent par l'exagération, ce qui peut produire deux effets: soit ils rendent le personnage maladroit, soit ils font de lui un prétentieux. Par exemple :

(Le héros achète une nouvelle armoire.)

Aparté du héros : Selon la notice, ils indiquaient qu'il fallait être il fallait être deux pour monter ce meuble. Je me suis dit que je me débrouillerais tout seul.

(Le héros a les pieds sur une planche, la tête sur une planche, le dos soutenant une planche et la main tenant la dernière planche, ce, afin de former un quadrilatère. En même temps, il tente de les fixer avec un tournevis.)

Ex. 5-45 - Bref, épisode 13

Il va de soi que ce mouvement est déformé, donc hilarant pour les spectateurs, mais il convient de noter que le héros de la scène lui-même ne se trouve pas ridicule; en revanche, il persévère dans son comportement en conservant une attitude sérieuse, ce qui le rend encore plus risible aux yeux d'un tiers. Nous pouvons trouver de nombreuses situations similaires : le héros voulait soulever des haltères, mais son bras entier était tiré vers le sol; le héros et sa copine voulaient s'embrasser lors du visionnement d'un film 3D, et ils ont fini par se heurter plusieurs fois à cause des lunettes, etc. Nous voyons bien dans ces scènes la maladresse dont la personne moquée n'est point consciente, d'où un rire venant d'un complexe de supériorité immédiat.

Il en est de même pour dresser une image prétentive qui fait rire, comme celle de Baptiste dans l'exemple suivant:

(Baptiste peut tomber amoureux d'une fille très vite, et il donne souvent tout son cœur.)

Aparté du héros: Il (Baptiste) est tombé amoureux et il est devenu super-flippant. Il peut traduire les textos les plus banals.

Baptiste: T'as vu ce qu'elle met? « Je préfère qu'on se voie demain, ce soir je suis fatiguée. » À ton avis, ça veut dire quoi?

Le héros : Euh... qu'elle préfère te voir demain parce qu'elle fatiguée?

Baptiste :Non (**secouant la tête de façon confiante**), ça veut dire « j'ai trop (**soulevant doucement le menton**) de sentiment pour toi, j'ai peur (**haussant les sourcils**).

Ex. 5-46 - *Bref*, épisode 78

La série de changements dramatiques des gestes et de la physionomie (« secouant la tête » pour montrer sa désapprobation, « soulevant le menton » pour accentuer l'intensité, et « haussant les sourcils » pour affirmer une foi absolue dans son idée) brosse aussitôt un portrait présomptueux d'un personnage qui se ridiculise avec ses paroles. Dans ce cas, les signes non verbaux sont en vif contraste avec le verbal, et ce décalage renforce davantage l'effet comique de la scène.

En dernier lieu, par rapport aux *sitcoms* plus traditionnelles (par exemple, celles avec la présence de spectateurs dans les années 90), s'efforçant de simuler la vie quotidienne, les gestes extravagants, qualifiables de pitreries, ne dérangent apparemment pas l'auteur de *Bref*. Nous pouvons trouver des scènes dont la dynamique du comique repose simplement sur la pure absurdité des mouvements, ce qui donne à la série un style mixte : elle peut s'appuyer sur une variété de formes de représentation comique, telles que la bouffonnerie, le film surréaliste et le cinéma postmoderne. Dans l'exemple suivant, nous pouvons voir un mouvement corporel comme celui dans le spectacle de clowns :

(Le héros reste coincé dans l'ascenseur pendant 3 heures. Il cherche des moyens pour se détendre.)

Aparté du héros : Je me suis assis, allongé, assis, allongé, assis, allongé. J'ai fait des pompes. À un moment, je crois que je suis devenu fou.

(**Il est allongé sur le sol de l'ascenseur, agitant ses membres et faisant**

même des *Thomas Flare*²⁴³ maladroitement.)

(Ex. 5-47 - *Bref*, épisode 13)

Ici, les gestes déraisonnables ont pour but de caricaturer le personnage, d'autant plus que l'auteur n'a attribué aucune réplique au personnage (sauf l'aparté surajouté dans la post-production), donc c'est la série de mouvements seuls qui crée le comique de la scène.

Dans *Bref*, les gestes ridicules peuvent aller jusqu'à un point absurde, notamment avec la préférence spécifique de la série qui consiste à transformer l'imagination de l'esprit du personnage en scène réelle, par exemple :

(Le héros est ivre après une soirée, et il fait de nombreux rêves.)

Aparté du héros : Tout d'un coup, j'étais à mon ancien travail. Il y a cette fille dont je suis amoureux qui a photocopié un Chinois.

(Un homme met sa tête au milieu de la photocopieuse dont la fille s'occupe.)

Ex. 5-48 - *Bref*, épisode 24

L'action de mettre la tête dans la photocopieuse apporte une teinte surréaliste à la scène. Avec des mouvements fantasques de ce type, la série adopte un style qui lui est propre.

5.3.3 Les signes non verbaux dans l'implicite

Nous avons mentionné au début de ce chapitre que la prise en considération des signes non verbaux est particulièrement importante au moment où le sens implicite intervient dans le discours. Dans les échanges de la *sitcom*, une conversation peut devenir sinon incompréhensible, du moins non risible, sans le recours aux gestes du personnage, car un discours comique risque de manquer de cohérence sans informations non verbales.

Nous illustrerons deux fonctions majeures lors de l'intervention des signes non

²⁴³ Un mouvement acrobatique dans lequel l'interprète alterne l'équilibre du torse entre les deux bras tout en balançant les jambes en dessous en cercles continus.

verbaux dans l'implicite, la première consistant à faire véhiculer le sens que la parole ne donne pas, et la deuxième ayant pour vocation de montrer l'état affectif du personnage. Et il est intéressant de remarquer que dans ces deux cas, les récepteurs du sens sous-entendu ne sont pas souvent les mêmes, et que le rire est provoqué également par les mécanismes différents.

Nous examinons d'abord la situation dans laquelle les signes non verbaux assument, partiellement ou totalement, la responsabilité de transmettre le sens, au moment où la parole n'en est pas le meilleur moyen. L'un des cas les plus représentatifs concerne le sujet lié au sexe, par exemple :

(Le héros s'intéresse à une fille à la soirée. Il essaie de l'accoster.)

La fille : Je vais fumer. Tu viens?

Aparté du héros : Je supporte pas la cigarette. Et je supporte pas la solitude. Elle m'a jeté un regard. Ça m'a troublé. Et puis Kheiron m'a fait un signe discret pour m'encourager.

Kheiron (Un gros plan de son visage) : **(Sa langue remue de manière exagérée dans la bouche.)**

Aparté du héros : Ça m'a encouragé.

Ex. 5-49 - *Bref*, épisode 01

Dans cette scène, le mouvement de la bouche de Kheiron fait penser facilement à la fellation. En l'occurrence, le geste en soi est significatif, et la connotation est interprétable. Résultat : la connivence est double, il est construit par son interlocuteur (soit le héros dans cette scène) dans le cadre intrascénique, ainsi que par les téléspectateurs dans le cadre extrascénique. C'est le plaisir de comprendre sans dire, notamment pour des sujets délicats, comme ceux relevant de la sphère intime. Ajoutons par parenthèse que le comique d'ici provient aussi de la vulgarité flagrante de ce geste buccal, dont la fonction a été évoquée précédemment.

À part leur fonction significative directe, les signes mimo-gestuels sont parfois une piste importante pour détecter les états affectifs d'un locuteur, qui comportent, selon Kerbrat-Orecchioni, les « attitudes de l'énonciateur envers son propre énoncé (distance ou adhésion, modalité du sérieux, de la plaisanterie, ou du

sarcasme), ou envers celui d'autrui (accord enthousiaste ou mitigé, désaccord, incompréhension...) ²⁴⁴». Dans la *sitcom*, ils permettent donc aux téléspectateurs de comprendre ce que les personnages pensent vraiment, et c'est là souvent que l'on crée avec succès le ressort comique dans l'intrigue.

À titre d'exemple simple :

(Après le divorce, le père du héros habite chez ce dernier.)

Le père : J'ai une bonne et mauvaise nouvelle à t'annoncer. Et bah, la mauvaise, c'est que je pars de chez toi.

Aparté du héros : C'était la bonne nouvelle.

Le héros: Ah non...

Le père : Et la bonne, c'est que j'ai pris l'appart qui s'est libéré juste en face.

Aparté du héros : C'était la mauvaise nouvelle.

Le héros (**rire jaune**) : Ah, c'est bien ça.

Ex. 5-50 - Bref, épisode 14

Nous pouvons facilement lire le sens implicite sur l'expression faciale du héros, qui ne voulait point que son père habite si près de lui. Cette idée intérieure contredit clairement ses paroles (« C'est bien ça. »), et ce décalage entre les indices non verbaux et le langage verbal provoque un rire au premier niveau. De plus, il est à noter que, dans un scénario comique similaire, il existe toujours un personnage dans l'obscurité (le père dans cette scène), c'est-à-dire qu'il n'aperçoit pas un regard discret ou un geste infime de son interlocuteur, donc il ne se rend pas compte du vrai sentiment de son interlocuteur. Il en résulte qu'un rire complice se construit entre l'auteur (qui est dernier le personnage) et les téléspectateurs. Dans une autre perspective, le personnage aveugle est celui dont on se moque, autrement dit, il est la source du sentiment de supériorité chez les spectateurs.

En somme, c'est sur la fonction, propre aux signes non verbaux, de refléter l'idée, l'humeur, et même toute la personnalité d'un héros, que se basent le comique de personnage ainsi que le comique d'intrigue de la *sitcom*.

²⁴⁴ C. Kerbrat-Orecchioni, 1996, p. 146.

5.3.4 L'appauvrissement des signes non verbaux

Dans la sous-section 5.3.1, nous avons montré que l'absence d'expression faciale ou de geste corporel peut paraître risible en raison du sentiment mécanique qu'elle transmet. Maintenant, nous traiterons d'autres types d'appauvrissement des signes non verbaux qui peuvent également provoquer le rire. Ce ne serait donc plus un visage ou un corps immobile en soi qui donne l'impression comique, mais le fait de manquer de réaction mimo-gestuelle qui perturbe le fonctionnement normal du discours. Comme l'indique Kerbrat-Orecchioni, « certains comportements non verbaux sont à considérer comme des conditions de possibilité de l'interaction, qui doivent être réunies pour que celle-ci puisse s'ouvrir, se poursuivre ou cesser ²⁴⁵». Par conséquent, un appauvrissement non verbal peut paraître étrange parfois. Voici un exemple :

(Le héros raconte les soirées auxquelles il a participé pour le réveillon. Mais, aucune fête ne l'intéressait.)

Aparté du héros : La soirée avec mon père...et sa télé.

La voix de la télévision : En 42^{ème} position des 100 chats les plus mignons, le chat qui tousse avec le chocolat en poudre.

Le père (rire en regardant la télé) : Hahaha, le petit chat, hahaha. **(Il tourne la tête vers le héros pour regarder sa réaction.)**

(Le héros, assis à côté de son père, **ne bouge pas la tête pour donner une réponse. En fait, il est planté sur le canapé, les yeux regardant tout droit.**)

Ex. 5-51 - *Bref*, épisode 50

Nous ne pouvons pas nier que la posture immobile du héros fasse rire, mais la vraie dynamique comique de la scène repose sur l'interaction inachevée entre le père et le héros, à cause du manque de coopération de ce dernier. Les signes non verbaux que le père a faits (tourner la tête vers le héros, le regarder pour instaurer une connivence par exemple) impliquent qu'il a envie d'ouvrir une interaction éventuelle, rejeté ensuite par son interlocuteur sans détour. Dans cette scène, le

²⁴⁵ C. Kerbrat-Orecchioni, 1996, p. 144.

héros n'a un comportement ni actif (par exemple un rire éclatant ou un commentaire) ni emphatique (par exemple un sourire léger ou un simple échange de regards), en revanche, son refus s'avère tellement ferme qu'il ne bouge pas un muscle. Apparemment, une telle réaction est excessive dans un vrai échange.

Nous évoquons une autre situation comique fréquente qui provient de l'appauvrissement des signes non verbaux. Il s'agit du moment où l'on se regarde mutuellement sans savoir quoi faire. Et, dans *Bref*, cette situation devient même rituelle, allant de pair toujours avec l'aparté du héros et le déplacement alternatif de la caméra sur le visage de chacun des interlocuteurs :

(Le héros et son frère Keyvan rencontrent l'ex-copine du héros au supermarché. Comme le héros n'a délibérément pas répondu au SMS de la fille, il est donc embarrassé.)

(Elle a vu le préservatif dans la main du héros.)

La fille : Et bah, ça va? Tu perds pas de temps.

Aparté du héros : J'ai paniqué.

Le héros : C'était pour Keyvan.

La fille : T'es plus avec ta copine?

Keyvan : Si.

Aparté du héros : **Elle m'a regardé (caméra sur la fille). Je l'ai regardé (caméra sur le héros). Il m'a regardé (caméra sur le frère du héros). Elle l'a regardé (caméra sur la fille).**

Keyvan : Ella a ses règles.

Aparté du héros : C'était sale, mais bien joué.

Ex. 5-52 - *Bref*, épisode 15

Nous voyons que dans cette scène (en gros plan) le rôle du verbal devient absent, et que tous les signes multicanaux nécessaires à l'interaction se réduisent à un échange de regards. Il en résulte un moment embarrassant dans la vie réelle, et en même temps une situation drôle du point de vue des spectateurs. D'ailleurs, la narration du héros, en particulier avec la même structure syntaxique et la récurrence du mot « regarder », a pour effet d'accentuer la situation gênante. Cette description de l'échange de regards embarrassants revient tout au long de la série (épisodes 08, 15, 66, etc.).

Nous pouvons remarquer, dans les deux situations typiques ci-dessus, que l'appauvrissement des signes non verbaux peut créer le comique, parce qu'il paralyse le bon fonctionnement d'une interaction, ce qui place souvent les personnages dans une situation délicate, donc risible.

5.3.5 La synchronisation entre les signes multicanaux

Ayant montré ci-dessus quelques moyens essentiels dont les signes non verbaux fonctionnent seuls pour faire rire, nous cherchons à découvrir maintenant le comique provoqué conjointement par des signes de genres différents. Il s'agit donc de l'auto-synchronisation des signes multicanaux, qui est pour Kerbrat-Orecchioni « le phénomène d'harmonisation des divers comportements produits simultanément, ou quasi-simultanément par un même interactant²⁴⁶ », dont les formes sont diverses :

1. Auto-synchronisation entre les différentes unités non verbales.
2. Auto-synchronisation entre les unités non verbales, et paraverbales.
3. Auto-synchronisation entre les unités non verbales et verbales.²⁴⁷

Puisque la concordance multicanale est une condition indispensable pour un discours, il peut paraître risible que l'auto-synchronisation normale soit perturbée. Nous pouvons observer que le dérèglement intervient de façon différente. En premier lieu, un discours peut faire rire lorsqu'il existe une discordance évidente entre les signes des canaux différents. Nous reprenons la scène de l'exemple 5-48 pour l'illustrer:

(Après le divorce, le père du héros habite chez le héros.)

Le père : J'ai une bonne et mauvaise nouvelle à t'annoncer. Et bah, la mauvaise, c'est que je pars de chez toi.

Aparté du héros : C'était la bonne nouvelle.

Le héros: Ah non...

Le père : Et la bonne, c'est que j'ai pris l'appart qui s'est libéré juste en

²⁴⁶ *Ibid.* p. 142.

²⁴⁷ *Ibid.* p. 142.-143.

face.

Aparté du héros : C'était la mauvaise nouvelle.

Le héros (rire jaune) : Ah, c'est bien ça.

Ex. 5-53 - *Bref*, épisode 14

À part sa fonction de faire comprendre aux téléspectateurs la vraie idée intérieure du personnage, le rire jaune contredit en même temps l'information transmise par la parole (« C'est bien ça. »). Ce désaccord sans artifices entre les signes verbaux et les signes non verbaux est la clé pour que la scène fasse rire.

En deuxième lieu, la perturbation de l'auto-synchronisation peut se manifester par l'absence totale d'un signe sémiotique particulier. Par exemple :

(Lors d'un repas de famille, les parents du héros ont annoncé leur divorce.)

Le héros : Pourquoi?

Aparté du héros : Mon père a fait...

(Le père fait un visage innocent, en roulant les yeux.)

Aparté du héros : J'ai fait...

(Le héros fait un visage perplexe, les sourcils froncés.)

Aparté du héros : Mon père a fait...

(Le père fait encore un visage innocent, en pinçant les lèvres.)

Aparté du héros : J'ai fait...

(Le héros fait un visage perplexe, les sourcils froncés.)

Aparté du héros : Mon frère a fait...

(Le frère lève la tête légèrement pour suggérer sa mère au héros.)

Aparté du héros : Mon oncle a fait...

(L'oncle fait entrer et sortir son majeur droit vite dans son poing gauche.)

Aparté du héros : Ma tante a fait...

(La tante fait un visage impuissant, en tenant son front.)

Aparté du héros : Et ma mère a fait la gueule.

Ex. 5-54 - *Bref*, épisode 05

Comme dans une scène de pantomime, les signes non verbaux deviennent les seules unités significatives dans cet échange. L'auto-synchronisation des signes multicaux est totalement détruite par l'absence du verbal, d'autant qu'elle conduit à un manque de clarté de la conversation (le héros est perplexe sur l'interprétation à donner à l'expression faciale de son père). C'est pourquoi la

scène révèle une étrangeté flagrante donnant lieu à un sentiment risible. De plus, comme dans l'exemple précédent, l'aparté du héros introduisant les gestes de chacun des interlocuteurs amplifie l'anomalie instaurée par la série de gestes silencieux dans cette interaction.

En troisième lieu, nous traitons quelques phénomènes dont la réalisation elle-même résulte de la synchronisation de signes différents, tels que le cri, le rire, les pleurs, etc. Ils sont importants dans l'interaction, notamment dans l'intrigue d'une histoire, parce qu'ils peuvent donner des indications importantes sur les états émotionnels et affectifs d'un personnage. Nous verrons qu'ils peuvent donner une impression risible dans deux circonstances représentatives : d'un côté, il s'agit d'une apparition inopportune, et de l'autre, de la présentation d'un rire ou de pleurs déformés et souvent exagérés. Dans l'exemple suivant, nous pouvons observer une manifestation incluant ces deux éléments :

(Le héros regarde un film au cinéma avec la fille dont il est amoureux depuis longtemps. C'est leur premier rendez-vous.)

La fille (immergée dans l'histoire) : Allez, vas-y! Oui, dis-le oui! Dis-le oui!

Aparté du héros : J'ai trouvé ça mignon. Je me suis senti romantique. Puis, je me suis dit qu'elle devait réagir pareil au lit.

La fille : Vas-y, vas-y, oui, oui.

Aparté du héros : Je me suis senti excité. J'ai raté dix minutes du film. Du coup je comprenais plus lequel avait le cancer. Elle a posé sa main sur mon coude. **J'ai ri à un truc pas marrant.**

Le héros : Haha!

Aparté du héros : Elle a enlevé sa main. C'est lui qui avait le cancer.

Ex. 5-55 - *Bref*, épisode 31

Évidemment, le comique de la scène provient d'un mélange d'éléments interactionnels, mais nous ne nous concentrons ici que sur le rire. Ostensiblement, le rire qui arrive à un mauvais moment mène à un changement d'attitude complet de la fille envers le héros, à cause du sentiment d'incongruité qu'apporte ce rire

inattendu. Nous pouvons aller jusqu'à dire que c'est le moteur de cette intrigue. Par ailleurs, le volume de ce rire a été amplifié lors de la post-production de la série, afin qu'il ressorte dans l'environnement calme du cinéma. Cette présentation recourant aux moyens informatisés a pour but de la déformer pour être risible. À noter que cette pratique en tant qu'acte extrascénique, véhiculant la pleine intention de l'auteur, est adressée exclusivement aux téléspectateurs. Nous reviendrons sur ce point dans le chapitre 7.

En guise de résumé de la section 5.3, nous essayons de conclure sur les trois moyens dont les signes non verbaux fonctionnent dans la création du comique dans la *sitcom*. D'abord, la déformation des éléments non verbaux, qu'il s'agisse d'évoquer un sentiment de mécanique, d'absurdité, ou d'incongruité, est susceptible de provoquer un rire direct. Ensuite, les unités non verbales peuvent susciter le rire, notamment dans le cas de l'implicite, parce qu'elles peuvent transmettre des sens, de façon isolée ou en tant que complément d'autres signes. Enfin, les signes non verbaux sont la clé d'une scène comique lorsqu'elles sont en désaccord avec d'autres signes, car l'auto-synchronisation des signes multicanaux du discours est bouleversée en l'occurrence.

Nous voulons signaler également que dans le comique, les signes non verbaux sont aussi importants pour les émetteurs que pour les récepteurs, car ils offrent de nombreuses indications sur l'intention réelle des personnages ou des auteurs, qui est souvent la clé indispensable pour encoder et décoder le secret d'une scène comique.

Chapitre 6 Les règles conversationnelles

Ayant traité les éléments contextuels et les matériaux sémiotiques d'une conversation comique de la *sitcom*, nous aborderons dans ce chapitre la dernière composante de base de l'interaction selon le cadre théorique de Kerbrat-Orecchioni, soit les règles conversationnelles que les interlocuteurs doivent respecter au cours d'un échange.

Pour les tenants de l'interactionnisme, les conversations ne sont pas aléatoires, bien au contraire, comme l'a déclaré Goffman : « en tant qu'ordre d'activité, le domaine de l'interaction est en fait peut-être plus ordonné que tout autre²⁴⁸ ». Cela implique qu'il existe des règles partagées et qu'en principe tous les participants doivent y obéir pour le bon fonctionnement de la conversation. Kerbrat-Orecchioni a distingué trois catégories majeures de ces règles :

1. Règles qui permettent la gestion de l'alternance des prises de paroles, c'est-à-dire la construction de ces unités formelles que sont les « tours ».
2. Règles qui régissent l'organisation structurale des interactions verbales, et qui permettent la mise en séquence de ces unités fonctionnelles que sont les échanges et les interventions.
3. Règles enfin qui déterminent la construction de la relation interpersonnelle... et qui ont partie liée avec le système de la politesse en vigueur dans la société considérée.²⁴⁹

Dans ce chapitre, nous envisageons de partir de ces trois niveaux de règles pour découvrir comment elles fonctionnent différemment dans une conversation comique. Nous verrons qu'une transgression des règles normatives, qui aurait donné lieu à un effet négatif dans la communication réelle, serait probablement la clé pour créer un discours risible, notamment si l'on se met dans la peau d'un spectateur. A proprement parler, nous essayons de montrer divers ratés conversationnels qui suscitent une impression comique dans la *sitcom*.

6.1 Les ratés dans les tours de parole

Une interaction est pour Kerbrat-Orecchioni « une succession de tours de paroles²⁵⁰ » à un premier niveau, et elle risque d'échouer si les locuteurs ne respectent pas bien les règles des tours. En général, le dérèglement peut se produire de deux façons : l'une concerne les règles d'alternance (6.1.1), l'autre le

²⁴⁸ E. Goffman, *Les moments et leurs hommes*, 1988, Paris : Seuil, p. 188.

²⁴⁹ K. Orecchioni, *Les interactions verbales*, 1996, Armand Colin, p. 157.

²⁵⁰ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les conversations*, Éditions du Seuil, 1996, p. 28.

principe d'enchaînement conversationnel (6.1.2). Ajoutons que nous réserverons la sous-section 6.2.2 aux interactions entre plusieurs participants, et qu'ici nous n'aborderons que le dialogue entre deux interlocuteurs.

6.1.1 Les règles d'alternance

Pour qu'un dialogue se déroule en douceur, il faut avant tout que chacun des locuteurs parle à tour de rôle, c'est-à-dire qu'ils doivent suivre les règles d'alternance au cours de la conversation. Les chercheurs américains Sacks *et al.* proposent un schéma de base « *ababab* ²⁵¹ » en matière d'interaction à deux. Voici ce système de droits et de devoirs explicité par Kerbrat-Orecchioni :

- Le « locuteur en place » (L1) a le droit de garder la parole un certain temps, mais aussi le devoir de la céder à un moment donné;
- Son « successeur » potentiel (L2) a le devoir de laisser parler L1, et de l'écouter pendant qu'il parle; il a aussi le droit de réclamer la parole au bout d'un certain temps, et le devoir de la prendre quand on la lui cède.²⁵²

Ces règles peuvent se résumer brièvement au fait d'intervenir au bon moment et de la bonne manière dans une conversation. Bien que conventionnelles, elles peuvent être facilement transgressées de diverses manières, et il en résulte des « ratés » de tours, qu'ils soient conscients ou inconscients. Nous pouvons observer que dans la *sitcom*, l'auteur est doué pour jongler avec la violation des règles d'alternance et, par suite, pour mettre en scène des dialogues ratés en quelque sorte. Nous illustrons ci-dessous quelques situations représentatives.

Dans un premier temps, le dysfonctionnement du système de tours de parole se manifeste par une intervention tardive pour deux raisons : « le gap peut être dû fait que les signaux de fin de tour ont été mal perçus, ou au fait que les successeurs

²⁵¹ H. Sacks, E. Schegloff, G. Jefferson, *A simplest systematics for the organization of turn-taking in conversation*, Schenkein, 1978, p. 41.

²⁵² C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, 1996, Armand Colin, p. 160.

potentiels n'ont pas le désir ou les moyens d'assurer l'enchaînement requis²⁵³ », ce qui entraîne inévitablement une anomalie de pause entre deux tours. Voici une scène dans laquelle un silence embarrassant règne :

(Baptiste, colocataire du héros, envoie Marla, la fille avec laquelle le héros entretient une relation intime, chez la copine du héros.

Le héros est en face de ces deux filles dans le salon.)

La copine du héros : Chéri?

Le héros : Euh...

Aparté du héros : à chaque fois que je suis dans la merde, j'essaie de penser à autres choses. Plusieurs fois par an, je me suis dit, il faut que je mette au sport. Alors, plusieurs fois par an, je me mets au sport. Je me suis déjà renseigné sur les clubs de sport pas trop loin de chez moi, parce que je voulais pas me fatiguer à y aller. J'ai acheté des magazines parce qu'il y avait un nombre précis de conseils pour devenir musclé. J'ai voulu acheter des haltères, mais j'ai pas réussi à les soulever pour les sortir du magasin. Un jour, mon frère m'a dit : « Tu veux revenir avec moi à la salle de muscu? » Je l'ai regardé, il m'a regardé, je l'ai regardé.

La copine du héros (en colère) : Quoi? Tu réponds!

Exemple 6-01 - *Bref*, épisode 62

Dans cette scène, il est évident que le silence est exagérément prolongé à cause de l'intervention retardée du héros. En règle générale, après que le premier locuteur pose une question (ici, c'est l'énoncé « Chéri? » de la copine, avec une intonation montante impliquant clairement un acte de questionnement), le deuxième locuteur doit prendre la parole à la suite pour donner une réponse cohérente. En fait, une hésitation est plus ou moins tolérée dans un vrai échange du type « question-réponse »; toutefois, ici, la distraction du héros, qui apparaît très inappropriée en l'occurrence, entraîne un silence extrême long, donnant lieu donc à la réaction fâchée de son interlocutrice.

Mis à part un silence insolite, un engagement trop tardif dans la conversation peut également placer le personnage dans une situation malheureuse dans la

²⁵³ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les conversations*, Éditions du Seuil, 1996, p. 32.

sitcom. Voici une intrigue illustrative :

(Le héros galère pour monter son nouveau meuble. Baptiste, son colocataire le regarde en croisant les bras. Lorsque le héros est sur le point de finir son meuble...)

Baptiste : Passera pas la porte hein, ton meuble.

Ex. 6-02 - *Bref*, épisode 35

Il va de soi que l'intervention de Baptiste n'arrive pas au bon moment, et ce retard conduit directement à une situation gênante du héros, ce qui est idéal pour créer un personnage ridiculisé. À noter également que dans cette scène, Baptiste ne semble pas réaliser à quel point son rappel bienveillant est tardif, c'est pourquoi il parle d'un ton tout naturel. Cette absence de conscience de l'intervention erronée a pour effet de brosser le portrait d'un personnage comique.

Dans un deuxième temps, une prise de parole trop précoce affecte également le bon déroulement de la conversation. En voici un exemple simple :

(Le héros règle à la caisse du supermarché. Il dit bonjour avec un sourire très aimable à la caissière. Mais comme cette dernière n'en finit pas encore avec le client précédent, elle néglige totalement la salutation, ce qui fait perdre soudainement au héros son sourire amical.)

Le héros : Euh...C'était pas mon tour.

Ex. 6-03 *Bref*, épisode 21

Manifestement, le héros n'intervient pas au bon moment, plus exactement, il ne respecte pas son tour d'intervention, ce qui aboutit à l'échec de sa demande d'intervention (il est négligé par la caissière), et à une situation embarrassante (la soudaine perte de sourire en témoigne).

Par ailleurs, une intervention prématurée pourrait causer une interruption, allant de pair souvent avec le chevauchement de paroles. Prenons l'exemple ci-dessous :

L'ex-copine du héros : Tu me gonfles! (Le héros : Tu t'énerves. Tu t'énerves...)

L'ex-copine du héros : Tu sais quoi, tu me gonfles! (Le héros : Tu t'énerves. Tu t'énerves...)

L'ex-copine du héros : Oui, je m'énerve, et alors?

Ex. 6-04 - *Bref*, épisode 08

Dans ce dialogue, l'ex-copine étant la première locutrice (L1), le héros, en tant que prochain intervenant (L2), n'exerce pas son devoir de « céder et de laisser parler L1, et de l'écouter pendant qu'il parle²⁵⁴ ». De même, L1 n'a pas envie non plus de céder la parole, donc elle continue de parler sans relâche. Il en résulte un fâcheux chevauchement de paroles entre les deux interlocuteurs, ce qui constitue l'anomalie de cette conversation.

Dans un troisième temps, le système d'alternance peut être perturbé par un déséquilibre des énoncés entre les deux locuteurs au sein d'une conversation. Kerbrat-Orecchioni précise le cas idéal dans lequel chacun des locuteurs occupe bien sa fonction locutrice:

Idéalement, une conversation se caractérise aussi par :

- un équilibrage relatif de la longueur des tours;
- un équilibrage tout aussi relatif de la « focalisation » du discours, qui doit en principe se centrer successivement sur L1 et L2.²⁵⁵

Voici le premier exemple dans lequel la coopération conversationnelle risque d'avorter à cause d'un déséquilibre au niveau de la longueur des énoncés:

(Dans cet épisode, le héros raconte ses séances de consultation avec un psychanalyste.)

Aparté du héros : La première séance, il a pas parlé, j'ai pas parlé, il a pas parlé, et puis, je me suis rappelé que la séance était à 72 euros, j'ai parlé.

Le héros : Ça va plutôt pas mal.

Aparté du héros : Et c'était la fin de la séance.

Le psychanalyste : 72 euros.

Aparté du héros : La séance, il a pas parlé. Après, j'ai pleuré. Et la 19^e séance, il a dit :

Le psychanalyste : Ah! Et? Hum. Et? Ah! Pourquoi? Donc? Ah, mais?

²⁵⁴ Page précédent de ce chapitre.

²⁵⁵ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les conversations*, Éditions du Seuil, 1996, p. 29

Pourquoi...72 euros.

Aparté du héros : Et à la 22^e séance, je lui ai dit :

Le héros : J'ai rencontré une fille.

Aparté du héros : Et à la 23^e :

Le héros : Comment elle a pu faire ça? C'est vraiment une salope.

Aparté du héros : Et à la 24^e :

Le héros : C'est pas du tout ce que je croyais. Je crois que je l'aime bien.

Aparté du héros : 25^e :

Le héros : Non, je crois que je vais laisser tomber.

Aparté du héros : 26^e :

Le héros : J'ai rencontré une autre fille.

Aparté du héros : 27^e :

Le héros : C'est vraiment une salope.

Aparté du héros : 28^e :

Le héros : Je crois que je l'aime bien.

Aparté du héros : 29^e :

Le héros : Je crois que je vais laisser tomber.

Ex. 6-05 - *Bref*, épisode 08

Nous pouvons remarquer aisément que ce dialogue manque d'équilibre dans la durée des énoncés entre les deux interlocuteurs, au point qu'il ressemble plus à un monologue du héros. Dans le cadre de l'intrigue, la réticence exagérée du psychanalyste est présentée de façon caricaturale, ses paroles étant même supprimées lors du montage dans les dernières séances, c'est pourquoi ce dialogue inspire un sentiment d'incongruité qui est la source du comique de la scène.

Concernant le déséquilibre des énoncés, l'exemple suivant illustre comment une conversation est à peine gâchée par un locuteur autocentré:

(Dans cet épisode, le héros raconte les genres de personne qui l'énervent.)

Le héros : Je suis à Châtelet, le gros bordel...

L'homme : Non, non, on dit « au Châtelet », excuse-moi de l'interrompre, on dit pas « à Châtelet », on dit « au Châtelet », parce qu'avant d'être une station de métro, euh, le Châtelet, c'était une petite forteresse, qui a permis

aux Parisiens de résister, enfin, une grande invasion des Vikings en 1885.

Mais vas-y, je t'en prie, c'est quoi ton histoire?

Le héros (baisse le ton) : Le mec me bouscule, et il ne dit pas pardon.

Ex. 6-06 - *Bref*, épisode 53

Dans ce dialogue, l'offense conversationnelle de l'homme se traduit d'abord par l'interruption de la parole du héros, malgré un réglage (une présentation des excuses), mais ce qui détruit véritablement l'envie de parler du héros, c'est que l'homme raconte sa propre histoire sans se soucier de savoir si le sujet intéresse son interlocuteur. Selon les deux règles mentionnées ci-dessus, ce discours pédant va à l'encontre de l'équilibrage de « focalisation » entre les deux interlocuteurs, en même temps qu'il brosse bien un personnage stéréotypé.

Résumons brièvement : la transgression des règles d'alternance dans une conversation duelle peut provoquer le rire en créant un sentiment d'incongruité ou une situation épineuse pour les personnages, et se réaliser par une intervention inappropriée conduisant à un silence prolongé ou à un chevauchement de paroles, ainsi que par un déséquilibre entre les interlocuteurs, portant sur la longueur ou le sujet des énoncés. Nous voulons faire remarquer également que, dans la *sitcom*, ces ratés dans l'alternance des tours sont souvent exagérés afin d'apporter à la scène une anomalie flagrante.

6.1.2. Les règles d'enchaînement

Même si les interactants respectent bien leur tour de rôle, une conversation risque encore d'échouer si elle manque de cohérence interne, telle qu'elle est définie par Kerbrat-Orecchioni : « une conversation est une organisation qui obéit à des règles d'enchaînement syntaxique, sémantique et pragmatique ²⁵⁶ ». Ce principe de cohérence s'explique par le fait que normalement un locuteur anticipe l'énoncé éventuel de son interlocuteur selon une situation typique, ce qui est pour Schank et Abelson « un *script* » : « *a script is a structure that describes appropriate*

²⁵⁶ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, 1996, Armand Colin, p. 193.

sequences of events in a particular context... Thus a script is predetermined stereotyped sequence of actions that defines a well-know situatio ²⁵⁷ ». Par conséquent, une réplique « hors script » peut donner une impression d'inattendu, ce qui constitue l'une des sources importantes du rire. Nous examinons dans cette sous-section les scènes comiques créées par la violation des règles d'enchaînement au fur et à mesure d'un dialogue.

Nous remarquons deux genres d'erreurs d'enchaînement dans la *sitcom*: celles du premier type semblent se produire inconsciemment (bien qu'elles soient conçues également à l'avance dans le scénario), les secondes sont clairement mises en place délibérément.

Dans le cas de la transgression involontaire, en voici deux exemples illustratifs:

(Le héros bavarde avec la fille dont il est amoureux. À un moment donné, il est distrait par le SMS de son ami.)

La fille : **Pourquoi tu souris?**

Aparté du héros : **Je lui ai dit que ma mère était malade.**

La fille : Quoi?

Le héros : Mais qu'elle allait mieux.

Ex. 6-07 - *Bref*, épisode 01

Manifestement, il s'agit d'une erreur d'enchaînement sémantique dans la question-réponse à cause de la distraction du héros : le contenu de l'énoncé ne correspond pas à l'état émotionnel du locuteur. Nous pouvons constater que pour qu'une incohérence discursive paraisse risible, il faut que le désaccord soit assez flagrant pour donner une incompréhension totale. Ainsi, dans cette scène, la maladie de la mère du héros ne justifie pas clairement le sourire de ce dernier. À noter également que l'ajustement de l'erreur (« mais qu'elle allait mieux »), au moins réussi superficiellement, apporte plus de comique à la scène.

En plus de la distraction, la cohérence d'un discours peut également faire défaut

²⁵⁷ R. Schank, R. Abelson, *Scripts, Plans, Goals, and Understanding*, New Jersey: L. Erlbaum Associates, 1977, p. 41.

à cause des idées obstinées d'un locuteur. Par exemple :

(Marla, la fille qui a une relation sexuelle régulière avec le héros, vient le chercher chez ce dernier.)

Aparté du héros : Après coup, j'ai compris que Marla est arrivée dans mon ancien appartement, et que Marla avait ouvert son imper, que Baptiste avait ouvert la bouche, et qu'il avait donné ma nouvelle adresse.

Aparté du héros : Plus tard, je lui ai demandé pourquoi il l'avait envoyée chez moi.

Baptiste : **Elle était à poil.**

Aparté du héros : Pourquoi il l'avait pas prévenue que j'avais une copine.

Baptiste : **Elle était à poil.**

Aparté du héros : Pourquoi il m'avait pas appelé directement.

Baptiste : **Elle était à poil.**

Le héros : Bon, c'est pas grave.

Ex. 6-08 - *Bref*, épisode 61

Apparemment, Baptiste commet une erreur d'incohérence en donnant une raison qui ne répond pas à la question posée par le héros. Dans un dialogue de ce type, les deux interlocuteurs semblent incapables de parvenir à une compréhension mutuelle à cause d'un certain entêtement chez l'un d'entre eux, ce qui finit souvent par forcer la conversation à s'arrêter. Dans une série télévisuelle, une telle réplique peut bien montrer le caractère du personnage.

Si les deux ratés d'enchaînement inconscients ci-dessus sont ceux qui se produisent également dans la vie quotidienne, et que l'auteur ne fait que les amplifier pour mieux s'intégrer dans l'intrigue, les erreurs ci-dessous sont mises en place délibérément, et elles se développent d'une manière inattendue pour les téléspectateurs.

(Un voyou provoque le héros dans la rue. Il le fouille.)

Aparté du héros : Il n'a pas trouvé mon portable. Il m'a dit au revoir.

(Le voyou a donné une gifle au héros.)

Le héros : **Bonne journée.**

Le voyou : À toi aussi.

Nous voyons que la façon dont le voyou dit au revoir est de gifler le héros, et qu'il s'agit en fait d'un acte insultant, en face duquel la réaction que l'on anticipe est d'y résister (ou au moins rester silencieux) en fonction d'une logique habituelle. Cependant, l'acte d'émettre un souhait (« Bonne journée. ») du héros arrive à rompre immédiatement cet enchaînement pragmatique préétabli, ce qui constitue le premier niveau d'erreur affectant la nature de l'acte réactif, auquel l'auteur continue d'ajouter une autre incohérence conversationnelle dans la réplique suivante du voyou: il répond au héros (« À toi aussi. ») poliment (avec une intonation naturelle et paisible). Le deuxième niveau de rupture d'enchaînement se traduit ainsi par le contraste évident entre les énoncés (et les actes) antérieurs et postérieurs d'un même locuteur. Tout cela débouche sur une conversation inattendue pour les spectateurs.

Dans l'exemple suivant, l'auteur jongle avec l'enchaînement conversationnel plus subtilement :

Aparté du héros : Quand t'es amoureux, tous les matins, il y a une chorégraphie qui se met en place.

Le héros : T'as bien dormi?

La copine : Ils sont où les Chocapics?

Le héros : J'sais pas. J'ai ronflé?

La copine : Non. Tu m'aimes?

Le héros : Grave.

La copine : Pas tant que moi.

Le héros : Tant mieux.

La copine : Bon, j'y vais.

Le héros : Et mon bisou.

(Le héros est sorti de la chambre en courant pour embrasser sa copine.)

Aparté du héros : Et puis un jour, tu sais pas pourquoi, tout se décale.

Le héros : T'as bien dormi?

La copine : Non. Tu m'aimes ?

Le héros : J'sais pas. J'ai ronflé?

La copine : Pas autant que moi.

Le héros : Grave.

La copine : Bon, j'y vais.

Le héros : Tant mieux.

Le héros : Et mon bisou?

(Le héros est sorti de la chambre en courant, mais la copine était déjà partie.)

Ex. 6-10 - *Bref*, épisode 69

En changeant l'ordre des réponses dans la deuxième séquence, on crée un hasard totalement opposé à la première. Le public peut bien interpréter cet enchaînement modifié tout en suivant l'intrigue de la série.

Pour résumer succinctement la section 6.1, nous dirons que la transgression de la grammaire conversationnelle peut se manifester par des anomalies d'enchaînement des énoncés. L'auteur de la *sitcom* sait bien en user pour faire rire, en faisant appel à une distraction inconsciente chez des personnages, causant ainsi un illogisme ou une réplique incohérente, délibérément intégrée dans le dialogue pour bouleverser l'anticipation des spectateurs.

6.2 Les structures communicatives spécifiques

Jusqu'à présent, nous n'avons pas évoqué les formes d'échanges au-delà de deux locuteurs. Dans cette section, nous nous intéressons d'abord à la question dans le monologue, qui se présente dans *Bref* comme un procédé majeur au niveau de la narration, puis, à l'aparté du héros, dont la forme est différente dans la *sitcom* par rapport au théâtre traditionnel, et enfin à la conversation dans laquelle interviennent plusieurs interlocuteurs. Nous essayons de montrer leurs fonctions spécifiques dans la création du comique dans la *sitcom*.

Avant d'entrer dans le détail de ces échanges communicatifs particuliers, nous voudrions rappeler le phénomène de la double énonciation dans la série télévisuelle, car tous les genres de discours dans la *sitcom* impliquent ce phénomène. En réalité, il existe dans la *sitcom* comme dans le théâtre deux couches d'émetteur-récepteur, le premier étant personnage(s)/personnage(s), incarné(s) par les comédiens, et le deuxième étant créateurs/télespectateurs. Il s'agit donc de ce que Kerbrat-Orecchioni appelle « le trope communicationnel », qui désigne le phénomène suivant: « on observe un décalage entre celui auquel est adressé le discours du locuteur, et celui auquel ce même discours est véritablement destiné ²⁵⁸ ». Ainsi, toutes les conversations mises en scène dans la *sitcom* reposent-elles sur le fonctionnement du trope communicationnel, puisqu'en apparence, on fait dialoguer les personnages, mais qu'en fait tous les échanges sont destinés aux téléspectateurs devant leur petit écran.

Cela étant, il convient de noter que, dans *Bref*, le monologue du héros n'aborde point la question du trope communicationnel. Que ce soit pour raconter le

²⁵⁸ C. Kerbrat-Orecchioni, « Dialogue théâtral vs conversations ordinaires » in *Cahier de praxématique*, 26, 1996, p. 4.

contexte d'un épisode donné, ou pour faire un aparté au fur et à mesure d'un dialogue intra-scénique, le discours monologal est nettement destiné aux téléspectateurs, car selon la logique télévisuelle, d'autres personnages ne peuvent pas entendre ces paroles du tout. Ce défaut naturel dans le dispositif des personnages de la série fait que leur interprétation de l'énoncé est parfois différente de celle du téléspectateur en tant que témoin extérieur. Nous l'illustrons dans quelques exemples qui suivent.

6.2.1 La narration monologale

Le monologue est une forme d'énonciation particulière attirant naturellement l'attention des linguistes. Benveniste l'a défini comme « un dialogue intériorisé, formulé en langage intérieur, entre un moi locuteur et un moi écouteur²⁵⁹ ». Et selon l'étude de Maingueneau, le qualificatif « monologal » ou « monologique » peut s'appliquer à trois cas :

- 1) Aux discours adressés à soi-même,
- 2) Aux discours qui, bien qu'adressés à un auditoire, n'appellent pas de réponse, d'alternance,
- 3) Aux textes écrits, dont l'énonciateur n'est pas en contact avec le destinataire.²⁶⁰

Dans la narratologie théâtrale, le monologue exerce une fonction plus importante, car le dramaturge est obligé d'ajouter des récits aux dialogues de temps en temps, afin d'informer le public des événements qui ne peuvent pas être mis en scène. Adam résume ce point par la loi d'économie :

La loi d'économie contrôle essentiellement la fréquence et la durée des récits : dans un genre dramatique dialogal dont l'essence est la matérialisation par la parole des émotions et des passions, la narratologie monologale apparaît comme un pis-aller auquel il ne faut recourir qu'à propos et sans excès.²⁶¹

²⁵⁹ Benveniste, *Problèmes de linguistique générale, L'Appareil formel de l'énonciation*, II, p. 85-86.

²⁶⁰ D. Maingueneau, *Les termes clés de l'analyse du discours*, Éditions du Seuil, 1996, p. 90.

²⁶¹ J.-M. Adam, « Un genre du récit : le monologue narratif au théâtre » in *Pratiques*, 1988, p. 60.

Nous voyons donc que dans le théâtre traditionnel un acteur-narrateur peut se présenter pour raconter ce qui se passe hors de la scène, notamment au début d'une pièce. Il en est de même dans le cas de *Bref*, dont les épisodes sont souvent entamés par la narration en voix off du héros, ce qui est assimilable au récit d'exposition dans le texte théâtral. Dans une *sitcom* aussi compacte comme *Bref*, la loi d'économie s'avère plus importante. L'auteur profite de la narration d'ouverture pour inscrire les téléspectateurs rapidement dans l'histoire d'un épisode donné, en fournissant par exemple le contexte spatio-temporel, l'information sur un nouveau personnage, l'état affectif du héros lui-même, etc. Prenons les récits au début de quelques épisodes pour l'illustrer :

Exemple 1 :

Aparté du héros : Bref, c'était le 31 décembre, je voulais passer un bon réveillon. On m'avait proposé 10 soirées. Je ne savais pas laquelle choisir, je me suis dit que j'allais toutes les faire.

Ex. 6-11 - *Bref*, épisode 50

Exemple 2 :

Aparté du héros : Bref, ça, c'est mon frère. Il a toujours été là pour moi.

Ex. 6-12 - *Bref*, épisode 15

Exemple 3 :

Aparté du héros : Bref, c'était un jour de merde. Un mec qui voulait me voler mon portable m'avais mis une claque.

Ex. 6-13 - *Bref*, épisode 44

Nous pouvons constater qu'en plus de la fonction d'introduire le reste de l'histoire, la narration d'ouverture de *Bref* (qui commence toujours par « Bref » pour reprendre le titre de la série) présente ses propres caractéristiques. Elle se distingue d'autres *sitcoms* avant tout par l'utilisation de la première personne, ce qui la différencie du récit du théâtre traditionnel, dans lequel la narration est souvent lancée à la troisième personne par un narrateur spécifique. Étant donné que le héros assume le double rôle de protagoniste et de narrateur, et qu'il parle souvent de sa propre malchance dans la vie, la série prend imperceptiblement une tonalité d'auto-dérision. D'ailleurs, dans le cadre de *Bref*, le héros n'est pas

omniscient lorsqu'il prend le rôle de narrateur, il raconte donc ses propres expériences et sentiments. La sincérité qu'apporte la narration à la première personne permet au public de s'y identifier plus facilement dans la série.

De surcroît, la narration du héros ne se limite pas au début de chaque épisode. En fait, il s'adresse aux téléspectateurs tout au long de la série : il satisfait ainsi à l'objectif technique de création des séries télévisuelles qui consiste à concentrer constamment l'attention du public sur le rebondissement de l'intrigue, tout en gardant le rythme rapide de la *sitcom*.

Sur le plan discursif, nous remarquons une création innovante qui consiste à inscrire le discours direct à la fois dans la narration et dans la réplique du personnage. Prenons l'exemple suivant :

Aparté du héros : Bref, j'étais au supermarché. Une femme m'a proposé du saucisson. J'ai dit...

Le héros : Non.

Aparté du héros : **Elle m'a dit...**

La femme : C'est gratuit.

Aparté du héros : **J'ai di...**

Le héros : Oui.

(Il en mange une pièce.)

Aparté du héros : **Elle m'a demandé...**

La femme : C'est bon?

Aparté du héros : **J'ai répondu...**

Le héros : Oui.

Aparté du héros : **Elle m'a demandé...**

La femme : Vous voulez en acheter?

Aparté du héros : **J'ai répondu...**

Le héros : Non.

Aparté du héros : Elle avait l'air déçu. Je me suis senti coupable, j'en ai acheté...trois. Je suis comme ça, je ne sais pas dire non.

Ex. 6-14 - *Bref*, épisode 32

Comme dans les scènes précédentes, cet épisode commence par la narration du héros pour offrir le contexte spatial de la scène (au supermarché), ainsi que pour

introduire un nouveau personnage (la femme qui lui propose du saucisson). Puis, il convient de noter que dans sa narration orale apparaissent l'énoncé citant avec les embrayeurs (le pronom « Je », la marque de passé composé) et le verbe introducteur (dire), ce qui ressemble au discours direct dans un texte écrit. Ensuite, le héros change immédiatement son rôle de narrateur en personnage pour dialoguer avec l'autre personnage dans l'intrigue, le contenu de la réplique étant ainsi équivalent à l'énoncé cité du discours direct. Nous pouvons remarquer que cette alternance de rôles revient plusieurs fois dans le reste du dialogue. Cette narration particulière fait penser aux commentaires en direct de match sportif, la différence étant que le commentateur d'ici explique ce qu'il fait lui-même, et que ses commentaires ajoutés sont étroitement et parfaitement liés aux paroles qu'il prononce lui-même dans l'intrigue, sans aucun chevauchement.

Le procédé de la narration ci-dessus a pour fonction supplémentaire de mettre en relief le contenu de la réplique, notamment celles qui produisent une opposition radicale qui fait rire, comme dans les deux répliques successives du héros dans la scène ci-dessus (« J'ai dit « Oui. », « J'ai dit... », « Non »). Et ce genre de cours direct innovant dans *Bref* peut s'appliquer également aux signes non verbaux d'un dialogue. Nous reprenons la scène que nous avons traitée dans 5.3.5 :

(Lors d'un repas de famille, les parents du héros annoncent leur divorce.)

Le héros : Pourquoi?

Aparté du héros : **Mon père a fait...**

(Le père fait un visage innocent, en roulant les yeux.)

Aparté du héros : **J'ai fait...**

(Le héros fait un visage perplexe, les sourcils froncés.)

Aparté du héros : **Mon père a fait...**

(Le père fait encore un visage innocent, en pinçant les lèvres.)

Aparté du héros : **J'ai fait...**

(Le héros fait un visage perplexe, les sourcils froncés.)

Aparté du héros : **Mon frère a fait...**

(Le frère lève la tête pour suggérer sa mère au héros.)

Aparté du héros : **Mon oncle a fait...**

(L'oncle fait entrer et sortir son majeur droit vite dans son poing gauche.)

Aparté du héros : **Ma tante a fait...**

(La tante fait un visage impuissant, en tenant son front.)

Aparté du héros : Et ma mère a fait la gueule.

Ex. 6-15 - *Bref*, épisode 05

Dans cette scène, le verbe introducteur « faire » se trouve dans la narration du héros, après quoi, la caméra se dirige vers le personnage concerné pour amplifier son geste ou son expression faciale. Nous pouvons conclure que les créateurs de la *sitcom* transposent le discours direct en forme audio-visuelle à travers les techniques de montage.

Enfin, et non des moindres, l'alternance de rôles du héros éveille en soi un sentiment de décalage, d'autant que dans sa narration le héros adopte un ton extrêmement calme, voire détaché, ce qui donne l'impression qu'il parle de sa vie comme s'il racontait l'histoire de quelqu'un d'autre. Ce ton plein d'indifférence permet aux téléspectateurs de prendre une pause dans l'intrigue, autrement dit, ils peuvent apprécier la *sitcom* d'une manière lucide en sachant qu'il s'agit bien d'une histoire fictive avec un esprit ludique et humoristique de la part des créateurs. Dans les épisodes où d'autres personnages exercent le rôle de narrateur, ils utilisent le même ton que le héros, si bien que la cohérence du style narratif est maintenue tout au long de la *sitcom*. D'ailleurs, le fait de changer de narrateurs présente une originalité, qui permet aux spectateurs de comprendre l'intrigue sous des perspectives différentes. Nous voyons dans l'exemple suivant que les narrateurs peuvent être différents même au sein d'un même épisode :

(Le héros ne s'entend pas très bien avec sa copine Sarah depuis un certain temps. Sarah veut faire une surprise à son copain. Elle se présente à une soirée déguisée où le héros pense qu'elle ne vient pas. Elle lui demande de la rejoindre en dehors pour fumer et discuter. Le héros refuse. Sarah a envie de pleurer.)

(Pendant ce temps, un homme qui n'est ami de personne traîne à la soirée.)

Aparté de l'homme : Après, j'ai bousculé une meuf déguisée comme dans *Pulp Fiction*.

L'homme : Ça va? Oh là là, t'as pas l'air bien.

Aparté de Sarah : Quand ce mec que je connaissais pas m'a demandé si ça allait, j'ai commencé à pleurer. Il m'a fait une blague.

L'homme : Tu me reconnais pas?

(Sarah secoue la tête.)

L'homme : Mais je suis en Vincent Véga. (Il fait une grimace et un geste en V devant le visage.)

(Sarah rit.)

Aparté de Sarah : Ensuite, on est sortis. On a discuté. Je l'ai embrassé.

Aparté de l'homme : Quand cette meuf m'embrassait, je me suis dit que c'était une bonne soirée. Je suis allé ailleurs. Sur le chemin, j'ai bousculé un mec. Il m'a dit...

Le héros : Putain, fais gaffe, merde!

L'homme : Ça va, tranquille là. C'est quoi ton problème?

Aparté du héros : Quand ce mec m'a demandé ce que c'était mon problème, j'ai répondu...

Le héros : Rien.

Ex. 6-16 - *Bref*, épisode 73

Dans cette scène, l'alternance de narrateur entre trois personnages fait comprendre clairement aux téléspectateurs ce qui se passe véritablement, le héros et l'homme étant ceux qui sont dans l'ignorance cette fois (le héros ne sait pas que cet homme vient d'embrasser sa copine, et ce dernier ne sait pas que le héros est le copain de Sarah). De plus, leurs narrations sont prononcées rapidement, et étroitement liées l'une et l'autre, ce qui donne l'impression que les pensées de chacun des personnages, pour ainsi dire, sont exposées de façon simultanée. Ce changement d'angle de narration offre donc aux téléspectateurs le plaisir d'être omniscients dans l'histoire.

Nous mentionnons au passage que le temps utilisé dans la narration du héros est généralement l'imparfait ou le passé composé, au lieu du passé simple dans le cas du roman, ce qui correspond mieux à la forme orale de la conversation et au principe de vraisemblance de la série télévisuelle par rapport à la vie réelle. La narration sous forme de monologue marque ainsi considérablement la *sitcom* en

lui offrant de nouvelles possibilités de créer le comique sur le petit écran.

6.2.2 L'aparté

L'aparté peut être considéré comme un type de monologue particulier dans le théâtre. Selon la définition du *CNRTL*, un aparté est « une convention théâtrale par laquelle un acteur qui feint de se parler à soi-même éclaire le public sur ses réactions, ses intentions ou ses sentiments, les autres acteurs présents sur scène étant censés ne pas l'entendre²⁶²», autrement dit, il s'agit d'un clin d'œil entre l'auteur (qui est derrière le personnage) et les spectateurs. Cette technique est souvent pratiquée dans la comédie, pour mettre en scène des jeux de théâtre. L'aparté se distingue de la narration monologale également par sa longueur faible, puisqu'il ressemble plutôt à un petit commentaire suivant immédiatement une réplique.

L'aparté prend sa nouvelle forme dans la série télévisuelle avec l'utilisation des techniques informatisées. À travers le montage au cours de la post-production, on peut combiner multiples pistes sonores et images ensemble. Par conséquent, maintenant l'acteur n'a pas besoin de lancer les apartés « en direct » et d'autres personnages dans la scène n'ont plus besoin de faire semblant de ne pas entendre le parleur en face. Comme dans *Bref*, le héros (son nom n'est pas indiqué tout au long de la série), soit « je » dans la *sitcom*, se manifeste toujours en tant que personnage intra-scénique, les téléspectateurs ne pouvant qu'entendre ses apartés ajoutés en *voix-off*, c'est-à-dire que le personnage n'apparaît pas dans un plan lors de ses apartés.

En fait, l'ajout de l'aparté n'est pas une tradition artistique de la *sitcom*, et il n'apparaît pas dans la plupart des *sitcoms*. Or, dans *Bref*, l'aparté du héros présente ses propres caractéristiques, ce qui a pour effet de créer des ressorts comiques différemment au niveau discursif. En voici un exemple illustratif :

²⁶² <https://www.cnrtl.fr/definition/aparté>

(Le héros essaie d'accoster une fille dans une soirée.)

Le héros : Tu fais quoi dans la vie?

La fille : Je suis caissière.

Aparté du héros : C'était pas intéressant.

La fille : Dans un sex-shop.

Aparté du héros : C'était intéressant.

La fille : Du coup, j'ai plein d'échantillons.

Aparté du héros : C'était très intéressant.

Le héros : C'est vachement bien, ça.

Ex. 6-17 - *Bref*, épisode 01

Nous observons avant tout que le héros n'a pas besoin de baisser le son, comme l'on fait dans le théâtre traditionnel, afin de distinguer les apartés du dialogue avec d'autres personnages sur scène. Dans *Bref*, la caméra est toujours dirigée vers le héros lorsqu'il prononce les paroles intérieures, sans qu'il ouvre la bouche, c'est pourquoi les téléspectateurs peuvent reconnaître aisément quels sont les discours dans le cadre de la double énonciation, et quels sont les discours qui leur réservés exclusivement. Nous pouvons donc remarquer que le dialogue d'une scène a l'air continu pour les personnages eux-mêmes, tandis qu'il est entrecoupé pour les téléspectateurs avec l'insertion des apartés du héros, auxquels est présenté le produit final de la série. De ce fait, il est idéal pour créer des connotations. Ainsi, dans la scène ci-dessus, les téléspectateurs ont apparemment une interprétation différente et délicate de la dernière réplique du héros (« C'est vachement bien, ça »), par rapport au personnage en face (la fille dans la scène), qui n'entend guère les paroles intérieures du héros au niveau de l'intrigue. En fait, garder un ou plusieurs personnages dans l'ignorance est une technique classique dans la comédie, et l'aparté dans la *sitcom* facilite sans aucun doute l'application de ce procédé. De plus, ce genre d'aparté donne l'impression que le héros est franc et honnête avec les téléspectateurs, ce qui permet d'établir une complicité rapide, mais solide, entre le personnage et les téléspectateurs.

Une autre fonction essentielle de l'aparté est de créer des contrastes éclatants et

immédiats dans une scène donnée. Voici un exemple :

(Après le divorce, le père du héros habite chez ce dernier.)

Le père : J'ai une bonne et mauvaise nouvelle à t'annoncer. Et bah, la mauvaise, c'est que je pars de chez toi.

Aparté du héros : C'était la bonne nouvelle.

Le héros: Ah non...

Le père : Et la bonne, c'est que j'ai pris l'appart qui s'est libéré juste en face.

Aparté du héros : C'était la mauvaise nouvelle.

Le héros: Ah, c'est bien ça.

Ex. 6-18 - *Bref*, épisode 14

Nous voyons que dans une telle situation, l'aparté du héros suit toujours de près sa réplique dans le dialogue, mais avec des contenus entièrement opposés. Ce dispositif sert ainsi à produire un vif contraste entre ce qu'il dit et ce qu'il pense vraiment. Bien sûr, comme dans l'exemple précédent, le père est le personnage-auditeur dans l'obscurité en l'occurrence, car il n'aperçoit pas les pensées intérieures du héros dans la cadre de l'intrigue.

Pour résumer brièvement les deux fonctions de l'aparté dans *Bref*, nous dirons que d'un côté, il a pour effet de doter les répliques de significations implicites et d'établir une connivence entre le héros et les spectateurs, de l'autre, on en profite pour brosser un personnage qui se ridiculise dans une situation de duplicité flagrante.

6.2.3 Les cas de plusieurs participants

Nous abordons maintenant les échanges communicatifs dans lesquels interviennent plus de deux participants. Même dans la conversation ordinaire, les cas varient beaucoup selon le nombre de locuteurs et le type de discours, sans parler de la mise en scène au théâtre ou de la série télévisuelle qui nécessite une organisation exigeante du discours. Kerbrat-Orecchioni a signalé ce fait :

Les 'dialogues' et les 'trilogues' sont très largement majoritaires au théâtre.

Si l'on a affaire à un « polylogue », [que] celui-ci se ramène en fait à une

succession d'échanges duels, les différents participants parlant bien sagement à tour de rôle.²⁶³

Ce dispositif a pour but évidemment d'éviter une confusion conversationnelle sur scène qui détruirait probablement le caractère audible de la pièce. On a une exigence similaire dans la *sitcom*, où les paroles de personnages sont également préconstruites soigneusement, et de ce fait, les personnages ne tombent pas sur des chevauchements désordonnés en principe, à moins qu'ils ne soient intentionnés, donc significatifs pour un but comique.

Pour lever l'ambiguïté, il nous semble nécessaire de préciser que dans une scène de la *sitcom*, tous les « participants » ne sont pas obligés de parler à tour de rôle en tant que « locuteur » au sens strict, mais qu'ils sont au moins présentés dans un même espace et un même temps, autrement dit, encadrés dans un même plan du point de vue du tournage. Nous verrons que ce « locuteur », qui devient ainsi un spectateur, peut jouer un rôle déterminant, au point que la dynamique comique ne dépend pas du fait qu'il produise ou non un énoncé. Signalons également que sur ce point, la série télévisuelle possède un avantage supplémentaire par rapport au théâtre, c'est que l'on peut intercaler, au fur et à mesure du déroulement du plan principal de la scène, un gros plan sur chacun des personnages en cas de besoin, de sorte que les téléspectateurs peuvent voir clairement leurs réactions, telles qu'une expression minime. C'est pourquoi les signes non verbaux sont largement mis en œuvre, en tant que manière d'intervenir dans une conversation de la *sitcom*. Nous pouvons dire que c'est de cette façon spéciale que les personnages qui ne parlent pas interviennent dans un échange avec plusieurs participants dans la *sitcom*.

Comme nous l'avons illustré dans la section 6.1, une prise de parole inopportune, qu'elle soit prématurée ou tardive, peut créer le comique dans un dialogue à deux.

²⁶³ C. Kerbrat-Orecchioni, « Dialogue théâtral vs conversations ordinaires » in *Cahier de praxématique*, 26, 1996, p. 8.

Il en est de même pour l'intervention d'un nouveau locuteur dans une conversation en cours, voici un exemple :

(Le père du héros divorce de sa mère. Un jour, le père dit au héros de leur rendre un service, car il a quelque chose d'important à faire. Mais le héros ne le croit pas. Il regarde donc l'historique de son père, et il découvre que ce dernier réserve une chambre d'hôtel pour 2 personnes, ce qui l'énerve. Il y va pour l'attendre. Ils commencent à s'engueuler devant le réceptionniste.)

Le héros : C'est ça, ton truc important?

Le père : Mais, qu'est-ce que tu fous là, toi?

Le héros : T'as quitté maman pour, pour de petites jeunes qui ne pensent qu'à ton argent?!

Le père : Ça n'a rien à voir avec le fric!

Le réceptionniste : Votre chambre habituelle, monsieur?

Ex. 6-19 - *Bref*, Épisode 59

Nous pouvons remarquer que, dans la comédie, une intervention impropre est en revanche une manière habile de susciter le rire, car elle peut nettement mettre les personnages dans une situation délicate comme nous l'avons vu dans la scène ci-dessus. Dans ce cas, le temps d'entrer dans la conversation jouant un rôle crucial, il faut attendre le bon moment pour lancer la phrase de « chute ».

Au sein d'une conversation avec plusieurs interactants, la prise de parole s'avère également plus compliquée et variée par rapport à un dialogue duel, car il existe en l'occurrence plus de candidats de parole potentiels. Kerbrat-Orecchioni entend par « intrusion » le phénomène selon lequel un faux candidat prend la parole, les deux manifestations principales étant:

1) L1 sélectionne L2, mais c'est L3 qui prend la parole en s'auto-sélectionnant.

2) L1 ne sélectionne personne en particulier mais c'est un « exclu », un interdit de parole, qui s'en empare.²⁶⁴

En effet, il est aisé de trouver dans la *sitcom* un scénario de ce type. Nous prenons l'exemple suivant :

(Après avoir rompu avec sa petite amie, le héros cherche désespérément à

²⁶⁴ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome I, Armand Colin, 1990, p. 180.

trouver Marla, son ancien « plan cul » régulier. Il arrive chez elle, et il sonne.)

Aparté du héros : J'ai pensé à elle. J'aimais oser lui dire. Mais j'aimais Marla.

(Marla ouvert la porte.)

Le héros (très ému) : Tu vas trouver ça bête, mais je...

(Un homme vient à la porte de l'intérieur de la maison.)

Aparté du héros : Un mec est arrivé, et il a dit...

Le mec : C'est qui?

Le héros : Non...J'ai dû me tromper de la porte. Désolé.

Le mec (à Marla) : Il est bizarre ce mec, n'ouvre pas la porte à n'importe qui, toi.

(L'homme ferme la porte.)

Ex. 6-20 - Bref, épisode 75

Il est clair qu'ici Marla est le vrai destinataire de l'énoncé du héros (« Tu vas trouver ça bête... »), et que le nouveau copain de Marla est l'« intrus » de l'échange, avec son apparition soudaine et une intervention immédiate dans la conversation. Un personnage s'autorisant à parler dans une conversation qui ne lui est pas destinée peut bouleverser l'intrigue, et créer ainsi une situation totalement inattendue pour les téléspectateurs.

Si une intervention trop tardive dans un dialogue peut produire un moment embarrassant, donc risible possiblement dans le cadre de la comédie, un silence peut s'avérer encore plus gênant dans une conversation avec plus de participants. Voici un exemple simple :

(Ça fait un an que le héros joue de la guitare. Il donne un petit concert dans un café. Ses amis viennent en retard, et les gens n'écoutent pas très attentivement son jeu.)

Aparté du héros : J'ai tapé sur ma guitare pour que les gens tapent dans leurs mains.

Le héros (avec un ton exaltant) : Allez les Sommets! On y va! On tape dans les mains.

(Personne ne lui répond. Les gens continuent de discuter, sans même regarder le héros.)

Aparté du héros : Je me sentais comme chez moi sur scène.

Ex. 6-21 - *Bref*, épisode 34

Au niveau de l'intrigue, le silence peut également être causé par un locuteur qui sait bien ruiner l'atmosphère de la conversation, avec des paroles frappantes ou déplaisantes, par exemple :

(Le héros dîne dans un bistrot avec ses amis, parmi lesquels Ben et sa copine Cathy. Les amis bavardent très joyeusement.)

Cathy (avec une voix forte) : Et Bah, messieurs, c'est trop fatigué pour faire l'amour, hein?

(Silence soudain à la table.)

Ex. 6-22 - *Bref*, épisode 34

Nous voyons qu'une intervention peut mettre fin à une conversation, et que le moment de silence délicat qui en résulte est tout à fait ce que l'on attend pour que les spectateurs puissent éprouver du plaisir.

Signalons enfin un phénomène qui apparaît souvent dans *Bref*, concernant le type d'échange incluant plusieurs participants. De façon générale, il est possible que les paroles se chevauchent parfois, notamment dans une conversation avec plusieurs locuteurs, tandis qu'il est rare qu'un ou plusieurs locuteurs lancent un même énoncé au même moment. Dans *Bref*, cette coïncidence est amplifiée pour apporter au discours une anomalie flagrante. En voici un exemple :

(Baptiste, colocataire du héros, envoie Marla, la fille avec laquelle le héros avait une relation intime, chez Sarah, la copine du héros. Le héros est en face de ces deux filles dans le salon.)

Aparté du héros : J'avais vraiment pas envie d'être là. J'étais dégoûté. Mais c'était pas la première fois. Bref, je suis dégoûté quand je m'assois sur un banc mouillé. Je suis dégoûté quand le téléchargement s'arrête à 99%, et que ça fait deux mois. Je suis dégoûté quand une fille me rajoute sur Facebook, et qu'elles sont deux sur la photo de profil. J'ai pris pour que ce soit la plus belle, et c'est celle de derrière. Je suis dégoûté quand Windows me demande si je veux redémarrer six fois pendant un film. Quand je dis « Attends, tu vas voir qu'elle est trop marrante, cette vidéo. », et que je la trouve pas pendant

une heure.

Sarah et Marla (ensemble) : Ô! Tu réponds maintenant!

Ex. 6-23 - *Bref*, épisode 62

À la fin de cette scène, Sarah et Marla profèrent l'énoncé à l'unisson, avec une vitesse et une intonation totalement identique. Un tel degré de synchronisation est peu plausible dans un échange libre et normal, sans parler du fait que dans l'intrigue, ces deux filles sont dans un état d'esprit hostile, ce qui rend cette anomalie discursive plus intéressante.

En fait, les situations peuvent être très variées lorsqu'un échange implique plusieurs personnes, qu'elles soient dans la conversation réelle ou dans une fiction. Nous n'avons fait qu'énumérer ci-dessus quelques-uns des scénarios les plus courants et les plus représentatifs qui peuvent créer un effet comique dans *Bref*.

6.3 Les relations interpersonnelles

6.3.1 La politesse

D'un point de vue étymologique, le mot « politesse » désigne primitivement « état de ce qui est lisse, uni ²⁶⁵ ». Dans la vie sociale, la politesse a pour fonction principale d'instaurer des relations « lisses ». Elle est étroitement liée à la communication interpersonnelle, non seulement parce qu'elle doit toujours fonctionner par rapport à autrui, mais aussi parce qu'elle est un reflet important des relations que les interlocuteurs entretiennent.

Dans sa recherche ethnosociologique, Goffman a proposé la notion de « face », qui désigne « la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier²⁶⁶ ». Les travaux de Goffman ont considérablement inspiré les études sur la politesse en linguistique, car elle peut bien expliquer certains faits langagiers dont le but n'est point informationnel. À partir des années 70, de nombreuses études, notamment dans le domaine pragmatique, ont été consacrées au fonctionnement de la courtoisie dans les échanges communicatifs. Nous évoquons, entre autres, les travaux de Brown & Levinson (1974) avec la fameuse théorie de *Face Threatening Acts* (FTA)²⁶⁷, selon laquelle la politesse linguistique se réfère à un modèle universel, afin d'éviter tous les actes potentiels lésant la « face » des interlocuteurs, ainsi que les travaux de Leech (1983), qui fait l'inventaire des « maximes de politesse », en référence aux fameuses « maximes de coopération » de Grice (1979), l'idée majeure étant d'équilibrer le « coût » et le

²⁶⁵ Acception selon CNRTL <https://www.cnrtl.fr/etymologie/politesse>

²⁶⁶ É. Goffman (trad. A. Kihm), *Les rites d'interaction*, 1974, Éditions de Minuit, p. 9.

²⁶⁷ Selon Kerbrat-Orecchioni, les FTAs désignent les actes quotidiens qui sont « potentiellement menaçants pour telle ou telle des faces en présence ». *Les actes de langage dans le discours*, Armand Colin, 2016, p. 72.

« bénéfique » entre les interlocuteurs en jeu.

En France, Kerbrat-Orecchioni a complété le modèle de Brown et Levinson, en signalant que le langage peut également fonctionner comme facteur avantageux pour la « face », soit ce qu'elle s'appelle « FFA » (*Face Flattering Acts*)²⁶⁸, en parallèle avec les FTAs.

Par conséquent la politesse est, pour elle, un « ensemble de procédés que le locuteur met en œuvre pour ménager ou valoriser son partenaire d'interaction²⁶⁹ ». Sur cette base, elle clarifie de nouveau les deux catégories de politesse, dont la distinction dans le modèle de Brown et Levinson lui semble vague. Selon elle :

La politesse négative est de nature abstentionniste, ou compensatoire : elle consiste à éviter de produire un FTA, ou à en adoucir par quelque procédé la réalisation.

La politesse positive est de nature productionniste : elle consiste comme on l'a vu à effectuer quelque anti-FTA pour la face négative ou positive du destinataire.²⁷⁰

Un acte de langue peut donc relever de l'une de ces deux catégories. Kerbrat-Orecchioni propose ensuite son propre système de la politesse, axé sur les principes qu'un locuteur exerce envers lui-même (principes L-orientés), ainsi que ceux qu'un locuteur effectue vis-à-vis à son partenaire (principes A-orientés)²⁷¹.

De ces théories, nous pouvons conclure sur deux points essentiels de la politesse linguistique : en premier lieu, elle consiste à établir une relation harmonieuse entre les participants dans les interactions sociales, en adoucissant les actes potentiellement menaçants pour les faces; en deuxième lieu, elle existe en tant que norme, pour orienter les comportements des membres dans une communauté.

²⁶⁸ *Ibid.*, FFAs désignent « un acte valorisant, ou flatteur pour la face d'autrui ».

²⁶⁹ C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 60.

²⁷⁰ C. Kerbrat-Orecchioni, « La construction de la relation interpersonnelles: quelques remarques sur cette dimension du dialogue » in *Cahiers de la linguistique française*, n°16, 2005, p. 76.

²⁷¹ C. Kerbrat-Orecchioni, *Les interactions verbales*, Tome II, Armand Colin, 1992, p. 184.

Cela étant, il nous incombe, dans notre recherche, de découvrir la réalisation spéciale de la politesse, qui peut donner un effet comique aux échanges communicatifs dans la *sitcom*, en postulant qu'une infraction aux règles de la politesse normative est au contraire un moyen privilégié de créer une situation risible, comme l'a indiqué Kerbrat-Orecchioni : « dans toutes les sociétés, il existe des formes, parfois elles-mêmes ritualisées de transgression humoristique des rituels de politesse²⁷² ».

Dans un premier temps, nous partons de la politesse négative qu'un locuteur exerce en faveur des faces de son interlocuteur. D'après les théories mentionnées ci-dessus, un locuteur doit, d'une façon générale, « adoucir » ses énoncés potentiellement menaçants envers son destinataire, sinon la situation pourrait être assez gênante. Prenons l'exemple suivant :

(Le héros est au supermarché. Une femme lui propose du saucisson.)

La femme (présente un plateau de dégustation au héros) : C'est gratuit.

Le héros : Oui.

(Il en goûte une pièce.)

La femme (en souriant) : C'est bon?

Le héros : Oui.

La femme (avec une expression enthousiaste) : Vous voulez en acheter?

Le héros (répond rapidement): Non.

(La femme a l'air déçu.)

Exemple 6-24, *Bref*, épisode 32

Dans la scène, le FTA étant un refus (le héros n'a pas envie d'acheter le saucisson, malgré la dégustation satisfaisante), la transgression de la loi de politesse se traduit par le fait qu'il n'adopte aucune formulation pour atténuer son rejet, d'autant qu'il donne une réponse négative nettement et catégoriquement. En fait, il n'ajoute même pas merci après le « non », comme ce que l'on fait d'habitude, l'objectif ici étant de contraster sémantiquement la réponse « non » avec sa

²⁷² C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 60.

réplique précédente « oui », et ce, avec un rythme identique qui met en relief le contraste. Du côté de la vendeuse, il est évident que la réaction du héros traduit une impression d'insatisfaction (en témoigne le changement soudain de son expression faciale), car un tel refus est évidemment considéré comme destructeur pour ses faces, notamment dans la communication face-à-face. En résumé, l'absence de politesse négative peut susciter le rire, si la déviance est assez flagrante.

Un autre cas comique touchant à la politesse négative consiste à transgresser ce que Leech appelle « la maxime de la modestie » (*modesty maxim*), selon laquelle, il faut « minimiser l'éloge de soi et maximiser le mépris de soi (notre traduction)²⁷³». Dans le cadre de Kerbrat-Orecchioni, la manifestation de la modestie relève des principes L-orientés, mais en défaveur du locuteur. En réalité, il s'agit d'une stratégie de dévalorisation de soi pour maintenir une relation harmonieuse avec son interlocuteur, car « en se rehaussant soi-même, on risque du même coup de rabaisser indirectement l'autre²⁷⁴ ». Autrement dit, un éloge de soi peut devenir un FTA potentiel envers d'autres, c'est pourquoi la modestie est en effet un comportement conventionnel dans la société occidentale ainsi qu'orientale, malgré des manifestations variables. Cela peut également expliquer de nombreuses images vaniteuses dans la comédie. Nous prenons brièvement un exemple :

(Le héros rencontre Émilie, la fille dont il était amoureux quand il avait 15 ans. À l'époque, il a essayé un refus humiliant de la part de cette dernière. Il veut se venger.)

Aparté du héros : On a pris un verre. On a comparé nos vies. Le match a commencé.

Émilie : Bah, je travaille dans un magasin de fringues. C'est pas top.

Le héros : Moi, j'adore mon taf.

...

²⁷³ G. N. Leech, *Principles of Pragmatics*, London and New York, Longman, 1991, p. 132.

²⁷⁴ C. Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 61.

Émilie : Je viens de me faire larguer.

Le héros : Ah, merde. Moi, c'est cool. Je vois des filles. Je papillonne.

Exemple 6-25, *Bref*, épisode 32

Il est évident que le héros ne fait aucune attention à ménager la face d'Émilie, au contraire, il se vante sans cesse pour rabaisser sa partenaire. Dans l'enchaînement de la conversation, ses énoncés transgressent clairement la loi de la modestie, et c'est là où se trouve l'anomalie qui fait rire. Nous mentionnons au passage que l'effet comique ici provient également du fait que les téléspectateurs ne savent que ce que le héros dit n'est pas vrai du tout. En fait, dans l'intrigue il souffre beaucoup au bureau, et il est célibataire à ce moment-là, mais il dit de gros mensonges, l'air de rien.

Dans un deuxième temps, nous examinons comment l'on joue sur la politesse positive pour créer un effet comique. Bien qu'il soit avantageux pour la relation interpersonnelle de plaire à son interlocuteur dans la communication, l'excès de courtoisie peut encore être risible. Un cas représentatif est une image flatteuse qu'on retrouve souvent dans la comédie, telle que celle du personnage dans la scène ci-dessous :

(Baptiste sort avec une fille qu'il ne connaît pas depuis longtemps. Ils marchent dans la rue.)

Baptiste: La dernière fois, tu m'as offert ce T-shirt. Ça m'a fait super plaisir, alors, du coup...

(Il sort de sa poche une clé de voiture, et allume ensuite une voiture garée dans la rue.)

Baptiste : Surprise!

Exemple 6-26, *Bref*, épisode 32

Multiplier la valeur du cadeau par mille n'est généralement pas un acte normal au sein d'un couple récemment formé. Il s'agit donc d'un comportement trop « poli », donc étrange. Ici, la transgression de la loi de politesse ne provient pas de l'ignorance comme dans les cas précédents, mais de l'excès, ce qui a pour but de caricaturer le personnage.

Nous mentionnons un autre procédé, fréquent dans *Bref*, qui consiste à jongler avec la politesse positive. Comme nous l'avons signalé dans la sous-section 6.2.1, le monologue dans la série télévisuelle permet aux spectateurs de savoir ce que le héros pense véritablement en lui-même. En conséquence, certains comportements guidés par la politesse positive peuvent paraître intéressants, car on voit clairement combien ils contradisent les actes et les paroles du héros. Voici un exemple représentatif :

(Le héros décrit ses collègues du bureau.)

Aparté du héros : Elle, c'est la colle. Elle sent bon, mais elle est soûlante.

La collègue : Je t'ai pas raconté mon week-end? Comme il faisait beau! Avec mon mari Christian, on est allés à la campagne. Près d'un lac, on a fait du pédalo...

Aparté du héros : Ça m'en bat les steaks.

Le héros : C'est incroyable!

Exemple 6-27, *Bref*, épisode 32

Dans la scène, la politesse positive se manifeste par le compliment (« C'est incroyable! ») qu'on fait souvent au locuteur pour montrer notre intérêt pour ce qu'il dit, mais ici il suit de près l'aparté du héros (« Ça m'en bat les steaks. ») dont le contenu indique juste le contraire. Ce contraste flagrant montre ainsi que la politesse positive n'est qu'une « obligation » de la communication. Autrement dit, c'est la révélation ironique d'une hypocrisie qui fait rire.

Le dernier procédé comique relatif à la politesse est celui de l'ironie. Ce concept est largement étudié en tant que figure de style dans la littérature. Rappelons la définition de Du Marsais que nous avons donnée dans le chapitre 1. Selon lui, l'ironie est « une figure par laquelle on veut faire entendre le contraire de ce qu'on dit : ainsi, les mots dont on se sert dans l'ironie ne sont pas pris dans le sens propre et littéral²⁷⁵».

Maintenant, nous nous penchons sur sa réalisation pragmatique, dont la valeur

²⁷⁵ C. Du Marsais, *Traité des tropes*, Paris: Le Nouveau Commerce, 1997, p. 219.

illocutoire est indispensable. Leech explique ainsi la relation de l'ironie avec la loi de politesse: « If you must cause offence, at least do so in a way which doesn't overtly conflict with the politeness principals, but allows the hearer to arrive at the offensive point of your remark indirectly, by way of implicature.²⁷⁶ » En d'autres termes, l'important est de faire interpréter correctement l'énoncé du locuteur dont le contenu est opaque. Cela étant, il nous faut encore expliquer la raison pour laquelle l'ironie peut faire rire.

Dans ses études, Hamon²⁷⁷ a présenté les quatre rôles majeurs dans la communication ironique: l'ironisant, le producteur de l'ironie; l'ironisé, la cible ou la victime de l'ironie; le complice, un tiers qui réussit à comprendre l'intention véritable de l'ironisant; et le naïf, qui n'est pas conscient du décalage ironique. Nous examinons maintenant la disposition de ces quatre protagonistes dans la pratique de l'ironie dans la *sitcom*.

D'abord, il est clair que les rôles d'ironisant et d'ironisé sont communément assumés par des personnages différents, et que l'acte d'ironie s'actualise entre eux, dans l'interaction intra-scénique. Ensuite, il est intéressant d'observer qu'un complice de l'ironie n'est pas nécessairement mis en scène, car ce rôle revient en priorité aux téléspectateurs. Autrement dit, l'objectif final de l'auteur est de prendre à témoin de l'ironie les téléspectateurs eux-mêmes, avec ou sans personnage-complice sur scène. En l'occurrence, la pratique ironique implique une interaction extra-scénique entre les personnages (représentant l'auteur) et les téléspectateurs. Enfin, un naïf de l'ironie, soit une personne qui n'est pas consciente de l'ironie en jeu, peut se présenter pour faire contraste avec le complice s'il en existe un dans la scène. Il se peut également que l'ironisé prenne le double rôle de naïf, c'est-à-dire qu'il ne se rende pas compte qu'il est la cible de

²⁷⁶ G. N. Leech, *Principles of Pragmatics*, (ma propre traduction), London and New York, Longman, 1991, p. 132.

²⁷⁷ P. Hamon, *L'ironie littéraire. Essai sur les formes de l'écriture oblique*, Paris, Hachette Livre, 1996, p. 122-126.

l'ironie. Ce dernier cas est très courant dans la comédie lorsqu'il s'agit de broser une image comique idiote et de rehausser le plaisir de complicité, notamment avec les spectateurs. Prenons l'exemple ci-dessous :

(Le héros veut apprendre à jouer de la guitare. Il en emprunte une à Ben.)

Ben : Il manque une corde, mais elle ne sert à rien.

(Le héros le croit. Il commence à s'exercer sérieusement, mais il n'arrive toujours pas à bien jouer.)

Aparté du héros : En y réfléchissant, j'ai repensé à toutes les fois où Ben m'a dit qu'une chose ne servait à rien.

Ben : Un visa pour les États-Unis, ça sert à rien.

Ben : Tiens! Prends mon vélo. Il n'a pas de frein, mais ça sert à rien.

Ben : T'as un bouton sur la paupière? Va pas voir un médecin pour ça. Ça sert à rien.

Aparté du héros : Après être allé me faire enlever mon kyste à l'œil, je me suis dit que j'allais racheter une corde.

(Après, le héros joue de mieux en mieux. Il rencontre Ben dans un café.)

Le héros (en chantant et en jouant de la guitare) : Tout cela, à cause d'un putain de kyste à l'œil...

Ben : C'est vachement bien. Mais, euh, en quoi ça me concerne?

Exemple 6-28, *Bref*, épisode 07

Il s'agit, dans l'aparté du héros ci-dessus, d'un acte ironique, car le contenu doit être interprété dans un second sens (Le conseil de Ben de ne pas voir un médecin conduit à une intervention chirurgicale du héros), à l'aide de tout le contexte de l'histoire. Dans cette scène, le héros est l'ironisant, et Ben est à la fois la cible et le naïf de l'ironie. En chantant les paroles, le héros veut faire comprendre à Ben la bêtise qu'il raconte, de façon implicite, et rester « poli » selon la maxime de Leech, mais il est clair que cette tentative ironique ne fonctionne pas pour Ben en raison de l'inconscience de sa propre erreur. Nous remarquons que l'incompréhension du sens ironique par un personnage dans la scène n'a pas d'importance, mais au contraire, cette naïveté renforce le caractère comique de la scène, car les téléspectateurs, qui ont conscience de toute la valeur illocutoire de l'énoncé, peuvent ainsi bénéficier d'un plus grand sentiment de supériorité, venant de

l'inconscience de l'ironisé, ainsi que de l'échec de l'ironisant. D'ailleurs, ici le complice de l'ironie est absent dans l'intrigue, mais la connivence est bien atteinte entre le personnage ironisant et les spectateurs, d'où le plaisir comique de l'audience.

Pour résumer brièvement cette sous-section, nous dirons que l'infraction aux principes de la politesse se présente sur deux pôles extrêmes dans l'intrigue de la *sitcom* : soit on néglige des règles conventionnelles pour faire perdre la face de quelqu'un d'autre, soit on affiche une politesse excessive pour caricaturer l'image d'un personnage. Dans la *sitcom*, la transgression est souvent accompagnée de l'exagération, afin de mettre en évidence l'anomalie du comportement du point de vue social.

6.3.2 Les relations horizontales

Dans la sous-section précédente, nous nous sommes focalisée plutôt sur des moyens généraux de transgression des règles de politesse conventionnelles pour faire rire, sans porter une attention particulière aux statuts respectifs des participants. Maintenant, nous les prenons en compte pour voir comment différentes relations sociales peuvent affecter la stratégie de politesse, voire toute interaction comique dans la *sitcom*.

Selon le modèle de Brown et Levinson²⁷⁸, le choix d'un acte de politesse est influencé par trois facteurs : la distance sociale, le pouvoir, et le degré de menace pour la face. Nous commençons par la « distance », ou relation « horizontale » selon la terminologie de Kerbrat-Orecchioni, un facteur impliquant que « les partenaires en présence peuvent se montrer plus ou moins proches ou au contraire éloignés²⁷⁹ ». La distance interpersonnelle peut se manifester par de

²⁷⁸ P. Brown, S-C. Levinson, *Politeness: Some Universals in Language Usage*, Cambridge University Press, 1987, p. 358.

²⁷⁹ Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 41.

nombreuses données, reflétant le niveau de familiarité ou d'intimité entre les interlocuteurs. Nous en profitons également pour examiner la présentation déviante de cette relation symétrique dans la scène comique.

Intuitivement, les données « proxémiques » sont les plus associées à la distance. Ce terme a été utilisé en premier par l'anthropologue Hall en 1971, pour désigner « l'ensemble des observations et théories que l'Homme fait de l'espace en tant que produit culturel spécifique²⁸⁰ ». La règle générale de la proxémie est que, toutes choses égales par ailleurs, « plus les interactants sont proches et plus ils se tiennent près²⁸¹ ». Dans une société donnée, les membres ont un point de vue unifié sur le degré proxémique pour chaque modèle de relation, en conséquence, on peut jouer sur cette vision commune pour créer une intrigue risible. Voici un exemple :

(Les parents du héros ont divorcé. Ils ne veulent pas se voir, donc le héros devient leur « pigeon voyageur ».)

Le père (au héros) : Dis-lui que je vais récupérer mes chemises, hein?

La mère (au héros) : Dis-lui que j'ai reçu sa facture de téléphone.

Le père (au héros) : Quelle facture?

Le héros (au père) : Vous pouvez pas vous parler directement?

(La mère sortant de la cuisine, les trois se croisent soudainement.)

Exemple 6-29, *Bref*, épisode 14

Les parents ont envie de s'éloigner l'un de l'autre après le divorce, en vertu de la nouvelle distance qui caractérise les nouvelles relations. Le comique provient de l'exagération du comportement qui consiste à « garder la distance », car on fait comprendre, à la fin de la séquence, que les parents sont en fait dans la même maison, mais ils font toujours passer des messages par le héros.

En dehors de la distance au sens spatial du terme, il faut encore tenir compte d'une autre distance plus abstraite qui correspond à des degrés d'intimité et de

²⁸⁰ E.T. Hall, trad. Par A. Petita, *La Dimension cachée*, Paris, Points, 1978. p. 13.

²⁸¹ Kerbrat-Orecchioni, *La conversation*, Seuil, 1996, p. 43.

familiarité. Un comportement qui va au-delà de l'intimité convenable d'une relation donnée peut sembler étrange, ce qui peut servir à créer une scène comique, notamment encore à travers l'exagération. Par exemple :

(Le héros attend sa copine dans son lieu de travail, une sex-shop. Un de ses collègues vient parler avec le héros.)

Le collègue : Salut!

Aparté du héros : Il voulait absolument me vendre des trucs. Mais il me mettait mal à l'aise.

Le collègue : C'est pas la taille qui compte. Ce qui compte, c'est qui tourne ou qui vibre.

(Il allume un jouet et le montre au héros.)

Aparté du héros : Très mal à l'aise.

Le collègue : vous savez que 9 fois sur 10 les mecs recherchent leur mère dans les actrices porno? Penses-y la prochaine fois.

Aparté du héros : Trop mal à l'aise.

Exemple 6-30, *Bref*, épisode 48

Apparemment, le héros trouve les propos du collègue trop intimes, ou choquants, même s'il s'agit d'un discours promotionnel. L'effet comique provient du fait qu'il dépasse la distance de familiarité de façon ostensible. Un exemple du même type est que Baptiste, le colocataire qui tombe amoureux très facilement, présente toujours sa nouvelle copine à ses parents seulement au bout de huit jours.

Dans ces scènes, l'auteur aborde un thème inconvenant d'un point de vue de l'intimité des personnages, et ce, pour dépeindre un caractère comique distinctif.

Un autre facteur qui affecte considérablement la relation horizontale est illustré par les termes d'adresse, parmi lesquels on trouve dans la comédie le surnom le plus courant d'un personnage. Cela n'est pas difficile à expliquer, car un surnom est avant tout une création linguistique faite avec esprit, sans parler de son registre familier conforme justement à l'ambiance de la *sitcom*. Le principe qui consiste à donner un surnom à quelqu'un est, comme son acception l'indique, de « mettre en relief le plus souvent une particularité physique, une qualité morale ou une action

d'éclat ²⁸²», en conséquence, le surnom peut être pittoresque. Cependant, dans la *sitcom*, nous remarquons que les surnoms ont souvent un caractère péjoratif et sarcastique. Voici une scène exemplaire :

Aparté du héros : J'ai recroisé Émilie, la fille dont j'étais amoureux quand j'avais 15 ans.

Le héros : Hé!

Aparté du héros : Elle m'a pas reconnu.

Le héros : C'est moi!

Aparté du héros : Elle m'a pas reconnu. Je lui ai donné mon nom. Elle m'a pas reconnu.

Le héros : Avec la morve au nez!

Émilie : Ah! **Morve au nez!** Lol!

Exemple 6-31, *Bref*, épisode 33

La scène prouve que le surnom a pour fonction de rapprocher les gens, mais l'impression comique provient essentiellement du sens dépréciatif du surnom, basé sur une caractéristique physique, ou l'hygiène d'une personne. Le surnom donne une valeur péjorative au personnage, ce qui est un procédé courant dans la *sitcom*. Cet effet peut également être obtenu par des formulations d'adresse offensantes, voire insultantes, par exemple :

(Marla, « plan cul » du héros vient chez Sarah, copine du héros, pour le chercher.)

Sarah (au héros) : C'est qui, cette pétasse?

Marla (au Sarah) : C'est qui que tu traites de pétasse, **sale conne?**

Sarah (au Marla) : C'est qui que tu traites de sale conne, **pétasse?**

Exemple 6-32, *Bref*, épisode 63

Comme nous le voyons très bien dans *Bref*, le vocabulaire familier et vulgaire n'est pas exclu comme dans de nombreuses émissions de mass média, par contre, ces expressions « hors norme » sont assez courantes, pour définir l'ambiance de la scène en soulignant le conflit dramatique de l'intrigue. La grossièreté transmise

²⁸² Acception du mot sur CNRTL, <https://www.cnrtl.fr/definition/surnom>

par les expressions appellatives péjoratives (« *pétasse* », « *sale conne* ») donne un caractère risible à la scène.

6.3.3 Les relations verticales

La relation verticale signifie, selon le modèle de Brown et Levinson, le « pouvoir » ou la « hiérarchie » dans l'interaction. Il s'agit donc bien de types de relation inégale, influencée par des facteurs contextuels divers que Kerbrat-Orecchioni appelle « taxèmes ». Ces marqueurs nous permettent de découvrir le statut de chacun des locuteurs dans une interaction, et ce point est particulièrement important dans la série télévisuelle, car il est nécessaire que le public identifie rapidement les relations entre les personnages afin de mieux suivre l'intrigue de la série, notamment dans les *sitcoms* dont la durée est relativement courte.

La relation verticale peut reposer sur un facteur très simple et ostensible, telle que la force physique, par exemple :

(Le héros est provoqué par un voyou robuste dans la rue, et il est giflé par ce dernier. Mais il ne rien fait pour se défendre.)

Exemple 6-33, *Bref*, épisode 43

Nous pouvons remarquer que c'est par une disparité de « pouvoir » physique entre les deux participants qu'on amplifie une caractéristique donnée d'un personnage, en l'occurrence, la lâcheté du héros. En fait, dans la *sitcom* comme dans d'autres formes comiques, la relation verticale peut servir aisément à broser des images stéréotypées, notamment lorsqu'il s'agit de métiers typiques. Ayant traité ce point dans la sous-section 4.3.4, nous nous focalisons maintenant sur la relation entre des personnages dont les statuts sont dissymétriques. Le premier exemple concerne la relation entre patron et employé :

(Le héros pense avoir raté dans son entretien d'embauche dans une nouvelle société, mais il est engagé finalement. En y réfléchissant, le héros se souvient de la conversation avec le patron.)

Le patron : Vous demandez quoi en termes de salaire?

Le héros : De l'argent?

(Le patron sourit avec satisfaction.)

(Après un certain temps, le héros ne peut plus supporter les collègues, et il décide de partir.)

Le héros : Je pars.

Le patron : Vous êtes sûr?

Le héros : Oui.

Le patron : Vous aurez rien.

Le héros : C'est pas un problème.

Exemple 6-34, *Bref*, épisode 12

Le deuxième exemple est illustré par la relation entre médecin et malade :

(Le héros va aux urgences, parce qu'il a avalé une arête de poisson. Il attend dans le couloir pendant 45 minutes, mais personne ne s'occupe de lui.)

Le héros : Hé! Il y a personne qui s'occupe de moi là?

Une femme médecin qui passe: Qu'est-ce qui se passe?

Le héros : J'ai une arête coincée dans la gorge!

La médecin (impatiente): Ok. Moi, j'ai un enfant de 8 ans qui vient de tomber du 8e étage. On fait quoi?

Exemple 6-35, *Bref*, épisode 43

Le troisième exemple repose sur une asymétrie entre information et technique :

(Le héros fait du télémarketing dans une entreprise.

Le héros : Bonjour Madame Dubeuil!

Aparté du héros : On avait une fiche qui résumait le client.

Le héros : Alors, vous avez réfléchi à la proposition d'hier?

La cliente : Oui, en fait, j'aurais pas vraiment besoin. Maintenant, je suis à la retraite et mon mari, il n'est plus là.

Aparté du héros : On avait des réponses à tout grâce aux scripts d'appel.

Le script d'appel est un arbre avec toutes les possibilités de réponse. C'est comme aux échecs. On avait dix coups d'avance préparés par des mecs en costard dans des bureaux. Du coup, c'est dommage.

...

(Enfin, la cliente est convaincue.)

Exemple 6-36, *Bref*, épisode 55

Dans les trois scènes, c'est dans une relation hiérarchique que l'on crée des images stéréotypées : un patron calculateur, un médecin froid, et un télévendeur éloquent. Ici, la façon de créer l'impression comique est de caricaturer les personnages d'un

certain métier en exagérant leur pouvoir professionnel, ce qui constitue des FTA puissants, qui font inmanquablement perdre la face à l'interlocuteur, et qui auraient dû être évitées dans une circonstance ordinaire. Ces menaces ostensibles font ressortir les personnages du « bas » de l'échelle dans une relation dissymétrique, ce qui constitue un outil important pour susciter le sentiment de supériorité chez les spectateurs.

En guise de conclusion du chapitre 6, nous dirons que différents types de relations interpersonnelles exercent une influence importante et parfois décisive sur une interaction sociale. Dans la *sitcom*, l'auteur fait souvent agir les personnages au-delà des normes convenues dans une relation sociale précise pour créer le ressort comique. La politesse joue un rôle éminent dans la relation interpersonnelle, en amoindrissant le sentiment de menace envers les autres. Par conséquent, trop ou trop peu de courtoisie peut s'avérer étrange dans un scénario spécifique. On en profite donc pour créer des anomalies qui font rire le public, qui est profondément impliqué dans la vie sociale.

Chapitre 7 Les moyens interactionnels au niveau extra-scénique de la *sitcom*

Dans les chapitres précédents, nous avons illustré un certain nombre de dispositifs pour créer des effets comiques dans la *sitcom*, et la plupart de ces procédés peuvent généralement s'appliquer à d'autres pratiques comiques, telles que le théâtre comique et le roman humoristique. Toutefois, il ne faut pas oublier que la *sitcom* se distingue d'autres formes comiques notamment par son intermédiaire spécifique, à savoir la télévision, et que la réalisation du comique y prend de nouvelles formes grâce aux moyens de tournage et de montage. Du point de vue de la présentation du comique, la *sitcom* se rapproche le plus du film comique, car les deux utilisent des méthodes de production audiovisuelle similaires.

Dans le domaine du cinéma, la signification que le film peut créer a été remarquée dès son invention, d'où la fameuse métaphore « langage cinématographique », proposée initialement par Canudo au début des années 90 pour désigner divers procédés exercés dans le film en tant que moyen de communication : « le cinéma, multipliant le sens humain de l'expression par l'image, ce sens que la peinture et la sculpture avaient seules gardé jusqu'à nous, formera une langue vraiment universelle aux caractères encore insoupçonnables²⁸³ ». Ce nouveau langage ne contribue pas seulement aux aspects esthétiques du film, mais il fait surtout du cinéma un art riche de valeurs d'expression et de signification.

²⁸³ J. Aumont *et al.*, *Esthétique du film*, 5^e éd., Armand Colin, 2016, p. 141.

En ce qui concerne la *sitcom*, la communication du sens comique s'appuie aussi considérablement sur le langage cinématographique. D'un côté, à travers une présentation à la fois visuelle et auditive, on peut reproduire des scènes comiques de manière vraisemblable, pour « ramener » les téléspectateurs dans une situation risible souvent quotidienne ; de l'autre, on peut innover considérablement la façon de présenter le comique en utilisant le langage cinématographique lui-même, d'autant que le public dispose souvent d'une certaine expérience du cinéma, en tant qu'art moderne jouissant d'une grande popularité. À noter également que malgré son ingéniosité artistique, la *sitcom* diffère énormément de l'art par sa nature de produit de consommation qui fait partie des médias de masse. Il incombe donc au créateur de rendre son humour plus accessible pour un public plus large. Ce caractère universel peut expliquer en partie pourquoi la *sitcom* est capable de faire rire même les téléspectateurs étrangers.

Dans la *sitcom*, le langage cinématographique prend part à la présentation et à l'interprétation du comique de deux façons principales : d'une part, il fonctionne avec d'autres moyens interactionnels (contextuels, linguistiques, paralinguistiques, etc.) pour intensifier l'effet comique de la scène; d'autre part, il constitue une narration particulière, qui peut elle-même produire le sens comique. Dans les deux cas, il s'agit d'une interaction effectuée exclusivement entre les créateurs et les téléspectateurs, et il en résulte que les procédés de création du comique sont plus variés et plus innovants dans la *sitcom* par rapport aux approches comiques habituelles. Cela étant, nous porterons notre attention dans ce chapitre au côté extra-scénique du comique de la *sitcom*, et nous essayerons de décoder le langage cinématographique du comique, qui s'avère aussi efficace qu'original dans la *sitcom* de *Bref*.

7.1 Les plans et le montage

Le « plan » est l'unité minimale d'un film et d'une série télévisuelle, il se définit par « un contenu dramatique et par un point de vue cadré, mais il représente une

invention spécifiquement cinématographique, en ce que son contenu est partiel et sa durée est arbitraire²⁸⁴». Cela signifie que l'histoire filmique n'est pas produite sans arrêt au cours du tournage, tandis que l'œuvre terminée doit toujours se présenter en tant que continuité dans le temps. Il faut donc relier tous les plans nécessaires après leurs tournages respectifs. Les raccords de plans constituent d'abord des « séquences », et puis l'intégralité du récit. Ce processus, à savoir le montage, permet également d'enchaîner multiples contextes spatio-temporels et d'offrir des points de vue de personnages différents. Résultat : d'un côté, la durée du cinéma ou de la série télévisuelle n'est pas équivalente au temps réel, de l'autre, le montage enrichit la façon narrative d'un récit dans le film et dans la série télévisuelle, car la successivité des plans peut être hautement significative en établissant des relations logiques différentes. Dans la *sitcom*, le rire peut être provoqué simplement par un montage astucieux plutôt que par des signes verbaux ou paraverbaux. Nous examinons maintenant comment des plans sont utilisés pour produire l'effet comique dans la *sitcom*, de façon indépendante ou enchaînée.

7.1.1. Des plans indépendants

À la différence d'une pièce de théâtre, où le public est en face d'une scène fixe, construite pour donner l'impression de ressemblance avec la réalité, les téléspectateurs se mettent devant un écran, un rectangle à deux dimensions dans lequel une histoire se déroule. À l'aide de la manipulation de la caméra, le créateur a le droit de décider ce que les spectateurs peuvent voir à l'écran (soit le « champ » du film), et comment ils voient les images (en utilisant des « objectifs » différents, en déterminant l'angle de la caméra, etc.). De ce fait, la fonction du plan est loin de se limiter à enregistrer ce qui se passe : il véhicule presque toujours un (ou des) sens avec différents cadrages et mouvements de la caméra, tels qu'une prise de vue panoramique pour donner un contexte spatio-temporel, un plan au ralenti pour

²⁸⁴ *Ibid.*, p.22.

souligner l'apparition d'un personnage héroïque, etc. Autrement dit, c'est un moyen indispensable avec lequel le directeur de la photographie guide le public tout au long du récit, pour qu'il comprenne l'histoire à sa propre manière. Il en est de même pour la *sitcom*, dans laquelle les divers modes de présentation des plans peuvent eux-mêmes servir à communiquer des idées hilarantes aux téléspectateurs, et ce, d'autant plus que les créateurs d'une *sitcom* ne prennent pas contact avec leur public au cours de la production : les plans servent ainsi également d'indice à ce dernier pour découvrir le ressort comique d'une certaine scène. Ici, nous n'adoptons pas de point de vue esthétique du cinéma en répertoriant la fonction des plans variés, ce qui nous intéresse ici, c'est de savoir quels plans sont cruciaux pour provoquer le rire, et comment ils font leur effet.

En premier lieu, puisque l'échelle de plan²⁸⁵ détermine la taille de l'objet filmé que l'on voit sur l'écran, le réalisateur peut ainsi orienter l'attention visuelle du public en rapprochant ou en éloignant la caméra. Dans la *sitcom*, l'application des échelles de plan différentes peut créer un effet comique de plusieurs manières, parmi lesquelles l'utilisation du gros plan est l'un des cas les plus représentatifs.

Nous avons mentionné plus haut la fonction des moments embarrassants pour provoquer le rire. Dans la *sitcom*, l'insertion d'un gros plan met l'accent en attirant l'attention et en guidant le regard des téléspectateurs. Nous pouvons aller jusqu'à dire que le créateur force ainsi les téléspectateurs à porter attention à un point qui pourrait faire rire, cela ressemble au procédé classique d'attirer l'attention du public lorsque l'on raconte une histoire drôle en commençant souvent par « C'est un type, un prof... qui... ». Le gros plan est notamment appliqué pour insister sur la risibilité de l'apparence et du langage non verbal des personnages, en voici un exemple :

(Le héros va à un rendez-vous. Il se prépare minutieusement plusieurs heures à l'avance, et il finit par s'endormir lors d'une attente provoquant son ennui.)

²⁸⁵ Soit la distance entre la caméra et l'objet filmé.

Aparté du héros : Je me réveille en retard. Je cours, je transpire, je reprends pas de douche, je remets pas de parfum, j'accorde pas ma guitare, je range pas le sopalin, et **j'ai une crotte de nez. (À ce moment, un gros plan est fixé sur son visage, la crotte de nez étant très visible.)**

Ex. 7-01, *Bref*, épisode 03

Nous remarquons que l'image présentée sur l'écran est rigoureusement simultanée avec l'aparté du héros. Si le fait d'aller au rendez-vous avec de la crotte de nez est assez indécent pour paraître risible, le gros plan le souligne à nouveau par un moyen visuel. En l'occurrence, la caméra ne se contente pas d'enregistrer une situation risible, elle le renforce en guidant le regard des téléspectateurs. Ainsi, le gros plan montre-t-il clairement l'intention de l'auteur, qui se situe maintenant dans une perspective de moquerie, et qui tente en même temps de rendre les téléspectateurs complices par le langage cinématographique extra-scénique. À noter également que le gros plan apporte un impact visuel, rendant la dynamique comique immédiate.

En second lieu, nous voulons faire remarquer la fonction de la vitesse de la prise de vue dans certaines scènes qui font rire. Puisque le cinéma et la série télévisuelle sont un art qui met en jeu le temps, c'est-à-dire qu'ils se présentent comme une continuité temporelle, un ralenti ou un accéléré peut créer des significations conventionnelles en modifiant la perception du temps. Pour créer le sentiment comique chez des téléspectateurs assez expérimentés, il faudrait une transgression des règles presque universelles dans le langage cinématographique. Par exemple, ce serait le cas si un ralenti est appliqué pour présenter une situation banale de la vie :

(Au début du 40^e épisode, soit le dernier épisode de la première saison, le héros et Sarah, la fille dont il est amoureux, sont assis côte à côte sur le canapé.)

Aparté du héros : Bref, j'étais à côté de cette fille...

(On passe en revue certaines scènes dans lesquelles le héros et Sarah se rencontrent et se connaissent progressivement.)

Aparté du héros : Et, là...Bref.

(Le héros et Laura commencent à s'embrasser. **Leurs mouvements sont beaucoup ralentis.**)

Ex. 7-02, *Bref*, épisode 40

Le ralenti, souvent utilisé pour souligner un personnage important ou des moments historiques, apporte ici aux images une touche d'épopée qui ne correspond pas au contenu de la scène elle-même, mais qui fait penser au registre héroï-comique consistant à traiter un sujet prosaïque en style élevé. Dans cette scène, le sentiment comique ne provient pas du langage non verbal des personnages, mais il dépend entièrement de l'application inhabituelle du ralenti, qui se distingue dans le contexte de la *sitcom*.

Un ralenti extrême peut aller jusqu'à un arrêt sur image, qui sert à souligner un moment risible. En fait, dans l'exemple 7-1, outre le gros plan focalisé sur le visage du héros, l'image y est également mise en pause pour ridiculiser davantage le personnage. En tout cas, le changement de la vitesse de la prise de vue est confronté au principe de la vraisemblance du cinéma, car il montre sans détour qu'il existe derrière l'écran des créateurs utilisant les moyens cinématographiques pour créer le comique.

En troisième lieu, nous nous intéressons aux scènes comiques dans lesquelles le mouvement de la caméra fait bien son travail. Étant donné le cadrage (ou le « champ ») déterminé par la lentille, il existe toujours des parties exclues à l'écran, soit le « hors-champ », laissé à l'imagination des téléspectateurs. En d'autres termes, on déduit ce qui n'est pas présent de ce qui est présent à l'écran. Les téléspectateurs développent ainsi une attente, que ce soit consciemment ou inconsciemment. Avec le mouvement de la caméra modifiant à tout moment ce qui se voit à l'écran, cette attente peut être rapidement déçue, même inversée radicalement, ce qui est conforme au processus de production du comique en général. Voici un exemple :

(La caméra se focalise sur le héros, qui s'efforce de monter sa nouvelle

armoire tout seul, utilisant même sa tête pour soutenir une planche.)

Aparté du héros : Mon coloc m'a pas aidé, il était occupé.

(La caméra se dirige vers son coloc, qui est en train de manger un paquet de chips juste à côté du héros.)

Ex. 7-03, *Bref*, épisode 35

Nous pouvons remarquer qu'ici la situation inattendue n'est pas révélée par le biais linguistique, mais par de nouvelles informations apportées par le mouvement de la caméra. Les images (celles du colocataire) qui révèlent la vérité servent également à la réponse de l'aparté du héros précédent (« Il est occupé. ») avec ce « procédé » visuel, l'effet imprévu semble immédiat et intense.

De plus, le mouvement de la caméra peut aider à renforcer une atmosphère absurde :

(Le héros parle de gens qui l'énervent.)

Aparté du héros : Les mecs qui font de fausses petites annonces.

(Dans la scène suivante, le héros parle avec le vendeur chez lui.)

Le héros : Mais vous avez dit « vélo tout terrain »...

(À l'écran, une prise de vue de bas en haut d'un vélo d'appartement.)

Le vendeur : Mais c'est tout terrain. Vous pouvez le mettre où vous voulez, dans la rue, à la campagne, même dans un lac.

Ex. 7-04, *Bref*, épisode 53

Nous voyons qu'ici l'effet comique est résulte également de la synergie entre les paroles et les images. Cette fois, au lieu de remplacer en partie les paroles, le plan consiste à contraster avec la réplique du personnage (« les vélos tout terrain »). Grâce au mouvement de la caméra de bas en haut, la prise de vue donne à l'objet filmé (le vélo d'appartement qui n'est pas le bon article) plus de détails, et souligne ainsi l'absurdité de la scène, associée notamment au dialogue entre les personnages.

En quatrième et dernier lieu, nous voulons signaler la fonction de la profondeur d'un plan dans la génération du comique dans la *sitcom*. Puisque l'art cinématographique consiste à présenter un monde en trois dimensions sur un

écran qui est à deux dimensions lui-même, on peut fournir autant d'informations du premier plan jusqu'à l'arrière-plan, à savoir, ce que Aumont *et al.* appellent la « figure » et le « fond » dans leur ouvrage spécialisé en esthétique du film²⁸⁶. Selon eux, l'opposition entre ces deux notions désigne « un partage du champ visuel en deux zones, séparées par un contour », avec à l'intérieur la figure, qui est perçue « comme étant plus près; comme ayant une couleur plus visible; plus aisément repérée et nommée, plus aisément rattachée à des valeurs sémantiques, esthétiques, ou émotionnelle », et à l'extérieur le fond, qui est au contraire, « plus ou moins informe, plus ou moins homogène, et est perçu comme s'étendant derrière la figure. » Dans la *sitcom*, on profite de la profondeur d'un plan non seulement pour que le regard des téléspectateurs se concentre sur le déroulement de l'intrigue, mais aussi pour présenter efficacement les conduites et les réactions des personnages, notamment dans les scènes impliquant plus d'un personnage. Ce faisant, des effets comiques peuvent être subtilement présentés. Prenons l'exemple suivant :

(Le chat de Marla est mort. Elle prépare un enterrement.)

Marla (commence à chanter) : Croquette, tu vas nous manquer.

(En ce moment, la caméra donne un plan de côté de Marla, le héros étant dans le fond, caché par Marla.)

Marla (continue à chanter, avec une note aigüe terrible) : Toi et tes petites patounettes.

(En entendant la voix terrible, **le héros se penche en avant pour regarder Marla. Son visage étonnant apparaît donc dans le fond.**)

Ex. 7-05, *Bref*, épisode 22

Pour cette scène, si la voix fausse très désagréable de Marla ne suffit pas encore à déclencher le rire, l'apparition du héros dans le fond du plan, avec son expression faciale montrant bien son attitude envers la voix de Marla, à des fins comiques. La présentation de la réaction d'un personnage envers la conduite d'un autre est l'une

²⁸⁶ J. Aumont *et al.*, *Esthétique du film*, 5^e éd., Armand Colin, 2016, chap.3.1.1, Figure et mise en scène

des sources de rire dans la comédie, car elle peut créer potentiellement un moqueur et un objet de moquerie. De plus, elle révèle l'intention du créateur qui devance la réaction des téléspectateurs. C'est pourquoi ces derniers peuvent éprouver un plaisir de complicité dans ce genre de dispositif. Bien sûr, comme nous l'avons analysé dans la section 5.2, une voix et un timbre anormaux peuvent provoquer le rire, mais ici nous insistons sur la façon de présenter la réaction du personnage en face (soit le héros), qui enrichit considérablement la génération du comique de la scène. D'abord, le visage du héros est caché derrière celui de Marla, puis, juste après que Marla chante la note la plus perçante, le héros s'affiche à l'écran. On profite habilement de la profondeur du plan pour souligner la réaction du héros, qui est en l'occurrence aussi celle de l'auditoire. À noter également que le moment de l'apparition du visage du héros est important, il doit être très exact pour trouver une meilleure résonance avec les téléspectateurs. Quoi qu'il en soit, la profondeur du champ offre son avantage irremplaçable au récit comique télévisuel, car elle permet de donner la réaction d'un personnage sans interrompre le déroulement de la conduite d'un autre (ici le chant de Marla).

À partir des quelques exemples ci-dessus, nous verrons qu'un plan indépendant peut lui-même donner l'impression comique de diverses manières, que ce soit par le biais d'échelles de plan, de changements de vitesse de la prise de vue, de mouvements de caméra, ou de la présentation dans la profondeur. En somme, ce qui est unique dans le comique de la *sitcom*, c'est que la manipulation de la caméra établit de nouvelles significations dans la construction du comique par rapport à d'autres formes plus traditionnelles de la comédie, et que ces logiques exprimées par le langage cinématographique sont presque universelles pour tous les téléspectateurs devant leur écran. De ce point de vue, les plans comiques sont un nouveau genre de signe, utilisé dans l'interaction des créateurs et des téléspectateurs de la *sitcom*.

7.1.2 Les raccords des plans

Produire une série télévisuelle, c'est en fait raconter une histoire fictive avec des images mouvantes. Cependant, cet acte de narration sérielle n'est pas toujours clairement détectable dans une œuvre cinématographique, ce qui s'explique en grande partie par le fameux montage, un moyen astucieux qui donne l'impression que l'histoire se passe naturellement dans le temps, et que la caméra et l'écran servent simplement à les enregistrer, puis à les présenter. Outre sa fonction d'estompement du temps, le raccord des plans constitue l'une des façons les plus importantes du créateur de narrer son histoire, comme l'explique Poudovkine :

Le plan est un point de vue momentané, choisi pour véhiculer une information factuelle, sensorielle et affective; après quoi un autre point de vue lui succèdera, pour donner une autre information qui vient compléter et modifier la première.²⁸⁷

C'est pourquoi les plans peuvent ainsi être hautement significatifs une fois qu'ils sont liés d'une manière ou d'une autre. En construisant des montages, le réalisateur d'un film indique constamment leurs intentions narratives et émotionnelles aux téléspectateurs. Il en est de même pour la *sitcom*, où l'on peut jouer sur la façon dont les plans sont raccordés pour créer un effet comique, exclusivement pour les téléspectateurs devant leur écran. Sur la base des cinq techniques de montage que Poudovkine propose: contraste, parallélisme, symbolisme, simultanéité et leitmotiv, nous entrons maintenant dans le détail pour illustrer comment le montage crée à sa propre façon un sens comique dans *Bref*.

Dans un premier temps, le montage peut guider les spectateurs vers un faux lien de causalité. Plus précisément, l'effet comique est obtenu au moment la logique normale est rompue. Prenons l'exemple de la scène suivante :

(Le héros avale une arête de poisson à deux heures du matin. Il a peur en voyant sur l'Internet un cas de mort à cause du même problème, donc il

²⁸⁷ *Ibid.* p. 22.

décide d'aller aux urgences.)

Plan 1 : Le héros quitte sa maison.

Plan 2 : Un groupe de personnels médicaux avance précipitamment un lit d'urgence vers la salle d'opération, et l'un des médecins crie : « Il faut un bilan complet, coact, chimie, iono! On est en train de le perdre là! Allez! On passe au bloc! On y va! On y va! On y va! »

Plan 3 : Le héros attend tranquillement sur une place le long du couloir, le lit d'urgence passant devant lui.

Ex. 7-06 - *Bref*, épisode 43

Le retournement est une technique couramment utilisée dans la comédie. Toutefois, il convient de noter qu'ici il n'arrive pas la moindre subversion dans la perspective de l'intrigue intra-scénique (le héros va aux urgences, et il attend le long du couloir. Le lit d'urgence d'un autre patient gravement malade passe devant lui.), et le retournement est totalement réalisé par la manipulation du montage. Le raccord du plan 1 et du plan 2 constitue pour les spectateurs une logique habituelle (un patient va aux urgences, ensuite il est transporté dans la salle de réanimation.), qui est renversée immédiatement par l'introduction du plan 3. Bien que le vif contraste entre les personnages (le médecin anxieux et le héros calme) contribue aussi à faire rire, la dynamique comique de la scène est axée sur l'interaction extra-scénique, entre le réalisateur et les téléspectateurs. Un rire d'autodérision est suscité au moment où ces derniers prennent conscience que ce sont eux-mêmes qui sont dans le piège installé par un montage habile.

Outre le retournement, le montage peut également mettre en valeur un hasard pour amplifier son effet comique. Par exemple :

(Le héros va faire un dépistage du SIDA. Il est dans la salle d'attente. Il regarde les affiches au mur.)

Plan 1 : Sur l'affiche, il est écrit « Chaque jour, en France, 19 personnes attrapent le SIDA.

Plan 2 : Le héros regarde son ticket file d'attente.

Plan 3 (gros plan) : Sur le ticket, un numéro 19.

Ex. 7-07 - *Bref*, épisode 25

Comme nous l'avons illustré dans la sous-section 4.1.1, le hasard, souvent au cœur

de l'intrigue de la comédie, consiste à relier des éléments fortuits ayant des points communs de manière arbitraire ou inattendue pour créer une logique inhabituelle. Dans l'exemple 7-07, nous pouvons remarquer qu'en fait les scènes sont muettes, et que c'est le raccord des trois plans qui montre clairement le hasard. Le montage est utilisé pour manifester l'idée comique de l'auteur, qui consiste à créer un faux lien de cause à effet totalement imprévu. De plus, le langage cinématographique fait ressortir le hasard d'une manière très efficace : la rapidité du montage souligne l'absurdité de la scène avec son impact visuel immédiat. Imaginons si l'intrigue est décrite ou racontée en mots, l'effet comique sera considérablement neutralisé. Le montage détermine ici le rythme de la comédie.

Dans un deuxième temps, le raccord d'un plan peut servir à révéler la vérité pour créer ensuite un contraste, une incongruité ou un retournement. D'abord ce genre de révélation peut s'appliquer à l'intrigue qui se déroule au sein d'une scène, peu importe le nombre du raccord de plans. Comme nous pouvons le comprendre facilement, une caméra couvre le plus souvent un angle de 180 degrés lorsqu'elle reste immobile, il existe donc forcément des parties exclues du cadre. En d'autres termes, les téléspectateurs n'ont pas le moyen de savoir ce qui se passe en dehors du plan qu'ils sont en train de regarder. Nous rappelons ce que Poudovkine explique sur le raccord des plans: chaque fois que l'on relie un plan, on donne quelques informations nouvelles. Pour créer une situation comique, on peut profiter habilement de l'encadrement limité pour masquer quelques informations importantes et les dévoiler ensuite à travers le raccord d'un autre plan montrant la situation réelle. Prenons l'exemple suivant :

(Le héros habite avec la fille dont il est amoureux. Il lui promet de réparer le robinet qui fuit, parce qu'« il est un mec ».)

Plan 1 (focalisé sur une note): Le héros y écrit : « J'ai réparé le robinet. Ton homme. » Il souligne deux fois les deux derniers mots.

Plan 2 (plus loin) : Un réparateur sort des toilettes et s'approche du héros.

Le réparateur : Bon ben, voilà! À vous de payer juste des joints. Ça m'a pris dix minutes. Pas grand-chose.

Ex. 7-08 - *Bref*, épisode 42

Avec le plan 1 cachant intentionnellement l'existence du réparateur, les téléspectateurs sont guidés vers un lien de cause à effet habituel : c'est le héros lui-même qui fait la réparation. Puis, le plan 2 donne tout de suite une vérité imprévue, tout en poussant le comique à son comble. Dans cette scène, la chute comique dépend du manque d'information dans le plan 1. Si au tout début les téléspectateurs ont un angle de vue plus vaste pour connaître l'existence du réparateur, il restera très peu d'effet comique dans cette séquence. En liant un nouveau plan, en fait on dévoile au ralenti l'intégralité de la situation, en laissant ainsi au comique un peu de temps pour fermenter.

Ce genre de révélation peut également se réaliser par le raccord des scènes qui ne se déroulent pas au même moment ni au même endroit, comme dans l'exemple suivant :

(Le héros rencontre la fille dont il était amoureux quand il avait 15 ans. À l'époque, il était rabaissé par cette dernière. Donc il veut se vanter de sa vie actuelle.)

Plan 1 : Le héros et la fille bavardent sur la terrasse d'un restaurant.

La fille : Bah, je travaille dans un magasin de fringues. C'est pas top.

Le héros : Moi, j'adore mon taf!

Plan 2 : Le héros se tient devant l'imprimante, avec un regard terne et immobile.

(Dans l'épisode précédent, on raconte son travail ennuyeux dans une entreprise qui vend des photocopieuses.)

Ex. 7-09 - *Bref*, épisode 33

Étant donné que le raccord du plan 2 interrompt la continuité de l'intrigue au niveau spatio-temporel, l'existence du créateur est immédiatement détectable. En l'occurrence, le plan 2 ressemble à une réponse de la part de l'auteur, vis-à-vis de la réplique du héros précédente (« Moi, j'adore mon taf. »), mais il sert davantage à dévoiler l'incohérence du héros entre ce qu'il dit et ses sentiments. Par le

montage, l'intention railleuse du créateur est annoncée directement et exclusivement aux téléspectateurs. Il est à noter également que le héros qui se trouve sur le plan intra-scénique n'a point conscience que ses mensonges ont été dévoilés et qu'il est devenu un objet de moquerie. On développe à ce stade une narration au niveau extra-scénique, avec une complicité réussie entre les créateurs et les spectateurs.

Dans un troisième temps, le montage peut affecter considérablement le rythme du comique. Une représentation exhaustive de la situation peut aller jusqu'à ruiner un ressort comique, donc il est important de choisir le bon moment pour insérer le bon plan, afin de garantir un effet comique maximal. Pour ce faire, on peut profiter du montage pour créer une rupture dans le temps : par exemple, on peut enlever certains processus redondants d'un événement pour raccorder directement un résultat, souvent inattendu, comme dans la séquence ci-dessous :

(Comme souvent, le héros n'a que 20 euros en poche à la fin du mois. Il entre donc dans « un mode survie ».)

Plan 1 : Le héros et son frère sont dans la rue.

Le frère : Ce resto?

Le héros : J'ai pas faim.

Le frère : Je t'invite.

Plan 2 : Le héros et son frère sont à table dans le restaurant.

Le héros (avec un sourire élégant): Une entrecôte, s'il vous plaît.

Ex. 7-10 - Bref, épisode 76

Bien sûr, la risibilité de la scène provient en partie de l'inversion légère entre ce que le héros dit et ce qu'il fait, mais la clé du comique dans cette séquence dépend davantage du raccord du plan 2 sans transition. Dans un ordre chronologique en pareille situation, après l'invitation du frère, le héros l'accepte, puis ils entrent dans le restaurant et ils se mettent à table. Cependant, toutes ces étapes intermédiaires sont omises dans le film terminé, pour que l'accès soudain du plan 2, dans lequel le héros commence déjà à faire sa commande joyeusement, puisse créer un vif contraste imprévu chez le personnage par rapport au plan 1. En fait, la

narration dans la *sitcom* n'est presque jamais continue dans le temps, elle est toujours interrompue, puis raccordée par le montage pour imposer de nouvelles logiques comiques. Ici, la transition brutale du plan 2 donne du rythme à la scène, tout en brossant le caractère du personnage. Après un petit temps de réaction, l'effet comique est même amplifié, d'autant que le spectateur prend conscience du petit jeu de montage du créateur.

Une autre manière de changer le rythme du récit comique, récurrente dans *Bref* où l'aparté du héros est présent presque tout au long de la série, consiste à enchaîner un plan en guise de réponse aux paroles du héros. Par exemple :

Plan 1 : Le héros cherche des informations sur les films sur son ordinateur.

Aparté du héros : Après beaucoup d'efforts, j'ai enfin rendez-vous au cinéma avec cette fille dont j'étais amoureux. Le choix du film était important, pas de 3D.

Plan 2 : Le héros et la fille, portant tous les deux des lunettes 3D, essaient de s'embrasser, mais ne peuvent toujours pas toucher les lèvres de l'autre.

Ex. 7-11 - *Bref*, Épisode 31

Dans le plan 2, on réalise à l'écran la situation imaginaire du héros, qui explique bien la raison pour laquelle il croit que le film 3D n'est pas un bon choix dans son aparté précédent. Comme la scène du plan 2 déborde de langage non verbal risible, une présentation visuelle est indéniablement plus persuasive et plus impressionnante. Par conséquent, on remplace les paroles par un raccord des images afin de garder l'effet comique venant du langage corporel des personnages, et parallèlement la présentation du comique montre ainsi plus d'efficacité et de diversité.

Sur le plan du rythme, il ne faudrait pas oublier d'évoquer le fait que dans son style général, la *sitcom Bref* se distingue par son montage rapide, en multipliant le nombre de plans de courte durée. Cette vitesse accélérée du montage apportant une fraîcheur peut également être considérée comme une réponse à l'habitude de consommation de télévision et au rythme rapide de la vie. En effet, de nos jours,

les téléspectateurs peuvent passer de moins en moins de temps devant la télévision, et les créateurs doivent donc leur donner une grande quantité d'informations en peu de temps.

Dans un dernier temps, nous traitons quelques techniques de montage qui peuvent donner du plaisir aux spectateurs au cours de leur dégustation, et qui fonctionnent comme des signes de communication entre les créateurs et les téléspectateurs de la *sitcom*. Nous avons illustré au-dessus quelques situations où le montage rompt la continuité d'un événement lors de la présentation à l'écran. En fait, l'un des cas les plus extrêmes est peut-être celle du montage thématique, où la liaison des plans ne suit pas du tout l'ordre chronologique. Il s'agit d'une manière habituelle dans *Bref* de juxtaposer des scènes autour d'un certain sujet pour intensifier un effet comique. Par exemple, dans l'épisode 54, le héros raconte sa perte de mémoire :

(Plan 1 : Le héros entre dans une pièce. Il reste debout sans rien faire.)

Aparté du héros : J'arrive souvent dans une pièce en oubliant pourquoi j'y suis allé.

(Plan 2 : Le héros regarde la boîte cadeau sur le lit avec un air curieux.)

Aparté du héros : J'oublie les anniversaires de ma famille, de mes amis...

Le héros (à sa copine) : C'est pour qui le paquet dans la chambre?

La copine : Pour ton ami.

Aparté du héros : et de moi-même. Du coup, je suis parti toujours à des cadeaux communs dont j'ai aucune idée. Et parfois, je sais même plus pour qui c'est.

(Plan 3 : Le héros échange des cadeaux avec des amis dans une soirée.)

Son amie : Merci.

(Elle part.)

Le héros (demande à une amie à côté) : C'est qui?

Aparté du héros : J'ai une liste de trucs à ne pas oublier. Mais j'oublie de

regarder la liste.

**(Plan 4 : La caméra focalisée sur la liste, sur laquelle est écrit :
« Regarder cette liste. »)**

Aparté du héros : Quand je vais à une soirée, j'oublie l'étage. Alors je monte en écoutant aux portes.

(Plan 5 : Le héros met l'oreille contre une porte.)

Aparté du héros : J'achète un parapluie à chaque fois qu'il peut. Je l'oublie chez quelqu'un, à chaque fois qu'il pleut plus.

(Plan 6 : Le héros entre chez quelqu'un avec un parapluie à la main.)

(Plan 7 : Le héros part. La caméra se dirige vers le parapluie qu'il oublie contre le mur.)

Ex. 7-12 - *Bref*, Épisode 54

Nous remarquons que les plans font écho à l'aparté du héros, et que le raccord respecte ici une logique thématique. En l'occurrence, le montage peut être considéré comme un procédé d'énumération dans le langage cinématographique, et il complète en même temps la narration du héros. Si une seule situation n'illustre pas la mauvaise mémoire du héros, un rassemblement des scènes débouche sur un sentiment drôle par son effet cumulatif, car cela crée l'illusion que l'oubli du héros est tellement fréquent. En regardant la séquence, les téléspectateurs éprouvent aussi du plaisir qui vient de l'observation méticuleuse de la vie quotidienne de la part de l'équipe de créateurs.

Nous pouvons trouver de nombreux exemples analogues dans *Bref*, et certains peuvent aller jusqu'à relier simplement des arrêts d'images de différentes scènes autour d'un même sujet; cela donne l'impression que l'on met à l'écran des bandes dessinées, sans se soucier vraiment de la fluidité de la séquence, ce qui apporte de la nouveauté par rapport à la *sitcom* traditionnelle qui se déroule généralement dans l'ordre chronologique.

Un autre raccord contre l'ordre chronologique consiste à montrer directement une association d'idées dans l'esprit des créateurs. Cette façon de relier des plans

peut donner un coup de fraîcheur par son changement brutal, par exemple :

(Les parents du héros divorcent.)

Plan 1 (caméra focalisée sur le héros)

Le héros : Maman, elle parle de toi.

Plan 2 (caméra focalisée sur le père)

Le père : Eh, oui. Je m'en fous. Qu'est-ce qu'elle a dit?

Plan 3 (caméra focalisée sur le héros)

Aparté du héros : À partir de là, je suis devenu leur pigeon voyageur.

Plan 4 : Un vrai pigeon roucoule.

Ex. 7-13 - *Bref*, Épisode 14

Dans les trois premiers plans, la caméra alterne entre le héros et son père pour présenter un dialogue normal. Les téléspectateurs suivant la conversation ne s'attendent pas à l'arrivée brusque du plan 4 qui concrétise un sens abstrait (pigeon voyageur comme métaphore du messenger) en image figurative (un vrai pigeon qui roucoule), comme si l'on visualisait directement l'idée du créateur à l'écran.

De plus, on peut également raccorder à un plan en déroulement un autre plan dans lequel on visualise une signification symbolique, comme dans l'exemple suivant :

Plan 1 : Un soir, le héros fait l'amour avec sa copine.

Aparté du héros : J'avais une panne.

Plan 2 : Un château d'eau s'effondre.

Plan 3 : Le héros fait l'amour avec sa copine.

Aparté du héros : J'ai senti que ça voulait pas repartir. J'avais pas envie d'arrêter. J'ai pensé à tout ce que je connaissais d'excitant.

Plan 4 : Le héros fait la bise à sa cousine qui porte un chemisier à large col.

Aparté du héros : Ma cousine qui s'était penchée pour me faire la bise quand j'étais 15 ans.

Plan 5 : Le château d'eau se dresse de nouveau.

Ex. 7-14 - *Bref*, Épisode 45

Nous savons que la procédure de création du comique repose souvent sur l'association d'objets qui ne sont pas liés entre eux habituellement, mais qui

partagent des points communs. Dans cet exemple, l'insertion des plan 2 et 5 visualise la métaphore intime d'une façon ostensible. Ce genre de montage symbolique fait son effet grâce à une forte simplicité et une grande originalité, et il joue dans le langage cinématographique presque le rôle de la figure de style en littérature.

Nous faisons maintenant un bref résumé concernant les raccords dans la *sitcom*. Il va de soi qu'à l'aide du montage, presque tous les procédés que nous trouvons souvent dans d'autres formes comiques plus traditionnelles, tels que le retournement, le contraste, le hasard, acquièrent une nouveauté, notamment par le biais du rythme de leur présentation, car en général on capte des informations d'une scène plus rapidement et plus nettement par des images que par une narration en paroles. Par conséquent, il est probable que dans certains cas l'effet comique est intensifié par sa manifestation par le canal audio-visuel. Cependant, nous voulons insister sur le fait que le rôle du montage ne se limite pas à être un simple outil cinématographique pour renforcer la présentation d'idées comiques avec des images mouvantes et des sons impressionnants, mais qu'il a pour fonction de rendre des plans hautement significatifs selon la façon de les enchaîner. Nous sommes placés ici devant une logique d'un nouveau type, sans rapport avec ce que l'on appelle habituellement logique : ainsi, le raccord des plans peut renverser une logique habituelle et créer un effet inattendu. C'est une manière fréquente de susciter le rire dans la *sitcom*.

Dans un récit télévisuel, le montage fait partie de la narration comique. Raccorder des plans soigneusement sélectionnés est un processus dans lequel différents sens se forment. L'auteur de la *sitcom* en profite pour développer une nouvelle logique qui génère différents mécanismes de rire. C'est pourquoi le montage fonctionne énormément dans la création du comique dans la *sitcom*.

7.2 Les ajouts dans la postproduction

La postproduction inclut tous les processus après le tournage pour finaliser un produit cinématographique. En plus des ajustements apportés à ce qui a déjà été filmé, il s'agit, à ce stage, d'ajouts numériques de différentes natures, qui constituent de nouveaux signes que les créateurs transmettent aux spectateurs. Dans cette section, nous nous focalisons sur les ajouts visuels et sonores dans la postproduction de la *sitcom*, qui ont pour fonction de créer ou d'amplifier l'effet comique d'une certaine scène.

7.2.1 Les sons

Il va de soi que la série télévisuelle est un produit à la fois visuel et auditif, mais ce dernier aspect, à savoir l'expression sonore, est souvent sous-estimé, car l'attention du téléspectateur est plus facilement attirée par l'intrigue présentée par des images mouvantes à l'écran. Malgré de nombreux chefs-d'œuvre de la comédie du cinéma muet, nous ne pouvons pas imaginer une série télévisuelle sans son. D'un côté, les signes sonores sont indispensables pour créer un monde cinématographique imitant la réalité, de l'autre, il s'agit d'un outil important pour cette pratique comique qui permet d'y introduire du sens, de l'émotion, et de l'art.

En général, on compte trois grands types d'expression sonore dans une œuvre sérielle cinématographique: la voix, le bruitage et la musique. Concernant la voix, il est évident que les dialogues de la *sitcom* sont présentés sous forme orale, donc sonore, notamment les signes paraverbaux comiques que nous avons traités dans

la section 5.2. À noter que, dans une série, les voix se différencient des deux autres types d'expression sonore par le fait qu'elles sont réalisées et enregistrées au cours du tournage (même si certaines séries adoptent également l'approche de post-doublage). Autrement dit, il s'agit d'un acte sonore intra-scénique : les dialogues peuvent être entendus à la fois par les personnages et les téléspectateurs. En l'occurrence, ce que l'on peut faire avec les paroles et l'aparté dans la postproduction, c'est de les informatiser afin de créer des effets risibles définitivement. Nous traiterons sur ce point dans le 7.2.1.1.

Concernant le bruitage et la musique d'une série, il faut distinguer deux situations différentes : soit la source du son apparaît dans la scène (un pneu éclaté, des instruments), soit le son est ajouté selon l'intention du créateur en postproduction, et présenté exclusivement pour les téléspectateurs. Dans les sous-sections 7.2.1.2 et le 7.2.1.3, nous insisterons sur ce dernier cas où les codes extra-scéniques l'importent dans la création du comique dans la *sitcom*. Nous démontrons que, dans la *sitcom*, le son est loin d'être un accessoire de l'image pour créer l'authenticité de l'univers sérielle, au contraire, il fait partie intégrante de la narration comique des fictions télévisées.

7.2.1.1 L'informatisation des paroles

Comme l'indique Fano, il règne dans un récit cinématographique « une primauté absolue de la parole, garante de la compréhension du récit, sécurité du spectateur²⁸⁸ ». Cette affirmation vise principalement le sens intrinsèque des paroles dans le cinéma, mais il ne faut pas oublier que, dans une œuvre finie, on ne se contente pas toujours de présenter les dialogues enregistrés tels quels, et que l'on peut leur attribuer plus de sens à travers divers moyens d'informatisation. Par exemple, le dialogue originel peut être répété à l'aide de techniques de copie et de

²⁸⁸ M. Fano, *Le son et le sens*, dans *Cinémas de la modernité : films, théories*, Paris, éd. Klincksieck, 1981, p. 106.

montage, ou il est artificiellement modifié au niveau du ton, du rythme et d'autres aspects paraverbaux. Dans les cas extrêmes, les images peuvent être éliminées pour que la voix informatisée soit mise en relief. Le son acquiert ainsi plus d'autonomie dans la postproduction, car il est possible de véhiculer des significations à travers sa présentation déformée. Dans un tel langage cinématographique, le côté sonore lui-même peut devenir une source de comique indépendant, même sans aucune aide de l'image (nous l'illustrons dans l'exemple qui suit). Bien sûr, il peut y avoir avec ce dernier des effets différents, tels que l'opposition, la dislocation, etc. Cette tendance est particulièrement prononcée dans les *sitcoms* de la dernière décennie. Nous illustrons maintenant cette remarque avec quelques cas dans *Bref*.

En premier lieu, on peut modifier des aspects paraverbaux des paroles à travers des moyens informatiques, du timbre au rythme, en passant par des caractéristiques personnelles. Prenons l'exemple de l'épisode 24, dans lequel le héros parle de ses rêves d'ivresse :

(Le héros décrit ses rêves étranges...)

Aparté du héros : J'étais pas réveillé, je me suis pincé. Ça m'a fait mal. J'ai crié. Je suis tombé dans ma bouche .

(L'écran devient noir.)

Aparté du héros : J'ai disparu. **Et ma voix est devenu celle de Bruce Willis. Alors j'ai dit :Yippee Ki-yay, pauvre con! Et là, je me suis réveillé. Bref, j'ai fait un rêve.**

Ex. 7-15 - *Bref*, épisode 24

Après que l'écran s'éteint, le héros reprend son aparté, mais tout est mis en oeuvre pour que sa voix ait toutes les caractéristiques de celle de Bruce Willis, ce qui donne l'illusion que c'est l'acteur lui-même qui fait la narration pour la suite. Ici, le plaisir réside totalement dans la conception sonore ingénieuse. En fait, on élimine même toutes les images pour faire ressortir la sonorité de la voix informatisée. En reconnaissant ce changement de voix, les téléspectateurs peuvent ainsi expérimenter le rêve étrange du héros. De plus, la modification de voix capricieuse

rend la série moins réaliste mais plus fantaisiste, ce qui fait partie du style de l'ensemble de la *sitcom Bref*.

Sur ce point, nous prenons un autre exemple dans lequel nous pouvons remarquer que le son, par sa nature propre, peut créer des effets comiques, notamment dans une œuvre télévisuelle dotée de toutes les conditions techniques pour la production sonore.

(Le héros et sa copine sont dans la chambre. Le héros s'amuse à faire parler son téléphone. Quelqu'un sonne à la porte, la copine va ouvrir.)

La copine : Chéri?

(Le héros va au salon.)

Aparté du héros : Il y avait ma copine et mon plan cul Marla que j'ai pas vue depuis des mois, au milieu du salon. J'ai pensé...Après coup, j'ai compris que Marla est arrivée dans mon ancien appartement, que Baptiste (l'ancien colocataire du héros) avait ouvert la porte, que Marla avait ouvert son imper, et que Baptiste avait ouvert la bouche, et qu'elle avait fermé son imper, et qu'il avait donné ma nouvelle adresse.

(Le héros, en face des deux filles, ne sait pas quoi dire.)

Une simulation mécanique de la voix humaine s'élève du portable du héros : Je suis désolé, je crois que j'ai envoyé ton plan cul directement chez ta copine.

Ex. 7-16 - *Bref*, épisode 61

Le contenu du SMS, qui aurait dû rester caché, est lu à une voix très claire et sans émotion. Si la situation est suffisamment dramatisée, notamment le moment clé où l'apparition de la voix du téléphone, le ressort comique est amplement souligné, une fois de plus, par la caractéristique mécanique de la voix après la conversion du SMS en texte vocal, qui crée ici un plaisir sonore donnant un sens d'ironie à toute la scène.

En deuxième lieu, tout comme on peut enchaîner des images à l'aide du montage, les paroles peuvent également être découpées et raccordées dans la postproduction. L'un des cas les plus représentatifs est la fameuse voix-off ajoutée au cours du mixage, qui permet au réalisateur de s'adresser directement aux

téléspectateurs pour transmettre des idées comiques. En voici un exemple :

(Le héros veut être bien préparé avant de prendre un rendez-vous avec une fille.)

Aparté du héros (Après avoir énuméré beaucoup de détails): Je regarde si j'ai encore des préservatifs depuis la dernière fois. Et vu qu'elle est pas venue la dernière fois, j'en ai encore. Je les place derrière mon coussin, pour pouvoir faire genre...

(Le héros soulève le coussin, et prend le préservatif dans la main.)

Le héros (d'un ton emphatique) : **Hey! Mais que voilà!**

...

(À la fin, le héros n'est pas réveillé à l'heure et il rate le rendez-vous. Après être rentré, il s'écroule sur le lit et il a sorti le préservatif de sous son oreiller.)

La voix-off s'élève d'un ton emphatique: Hey! Mais que voilà!

Ex. 7-17 - Bref, épisode 03

Il est aisé de remarquer que l'on fait du copier-coller sur les paroles du héros. Ce qu'il joue dans la scène précédente, la réplique ainsi que le ton, réapparaissent tels quels dans la scène finale, ce qui rend la situation plus ironique. À noter que pour la deuxième fois, il s'agit en fait d'un montage du son dans la postproduction, et qu'il n'est entendu que par les téléspectateurs. Dans le contexte d'ici, l'ajout de la voix-off ressemble à un commentaire moqueur venant d'un tiers qui n'est pas présent dans la scène. En ridiculisant le personnage de la scène, le public peut facilement se retrouver du même côté que ce tiers. C'est ainsi que l'interaction comique extra-scénique est réalisée par le biais de l'informatisation des paroles.

7.2.1.2 Le bruitage

Le monde déborde de bruits. Dans la série télévisuelle, il est impossible de négliger ce fait, notamment dans le souci du principe de la vraisemblance. La différence est que, dans une œuvre cinématographique, c'est le créateur qui détermine ce que les téléspectateurs peuvent entendre. Dans cette perspective, les sons dans la série ne sont pas vraiment naturels. En l'occurrence, on parle du bruitage, qui signifie des effets sonores reconstruits artificiellement pour

accompagner l'action dans une œuvre cinématographique.

Dans la *sitcom*, le bruitage peut fonctionner indépendamment ou en synergie avec des images pour créer l'effet comique, et il peut être employé à la fois au niveau intra-scénique et extra-scénique. Dans le premier cas, nous pouvons souvent trouver la source du bruit dans les images. Nous donnons un exemple rapidement :

(Après un an d'apprentissage de la guitare, le héros fait son premier concert dans un café.)

Aparté du héros : Je joue à côté des toilettes, c'était pas cool. À part mes chansons sur les ruisseaux.

(Le héros joue en chantant : « les ruisseaux sont pas mal ». Un homme sort des toilettes, et **on entend très clairement le bruit de la chasse d'eau lorsque la porte des toilettes est ouverte.**)

Ex. 7-18 - *Bref*, épisode 34

Sur le plan acoustique, le bruit de la chasse d'eau et les paroles de la chanson (« les ruisseaux ») créent ici un hasard par association, d'où le comique légèrement vulgaire de la scène. Le volume du bruit de la chasse d'eau est sans aucun doute augmenté pour être mis en évidence et mieux entendu par des téléspectateurs. En même temps, il est clair que ce bruit est également entendu par le personnage dans la scène (le héros qui joue de la guitare à côté des toilettes). Il s'agit donc d'un effet sonore intra-scénique qui peut bien s'associer à l'intrigue.

Concernant le bruitage extra-scénique ajouté au cours de la postproduction, la première chose qui vient à l'esprit est la variété des sons utilisés pour créer de l'ambiance. Dans *Bref*, nous pouvons noter, parmi les plus courants, l'effet sonore ressemblant à celui d'un livre que l'on feuillète rapidement, souvent inséré lors de la transition des scènes, ainsi qu'un bruit analogue à une rafale de vent lors d'un flash-back, ou de l'insertion d'une scène passée. Ces effets sonores sont sans aucun doute importants pour enrichir les expressions audio-visuelles d'une série télévisuelle, en même temps qu'ils contribuent à rythmer le déroulement du récit, notamment dans la série comme *Bref* qui se caractérise par sa cadence rapide.

Cependant, il convient de noter que dans ces cas le bruitage ne joue pas un rôle indépendant dans le processus de production du comique, et qu'il ne fonctionne que comme un soutien émotionnel dont les téléspectateurs ne sont peut-être même pas conscients. Dans un cas idéal, les effets sonores doivent être étroitement liés à l'intrigue, par exemple :

(Le héros prend un café avec Émilie, la fille dont il était amoureux au lycée. À l'époque, elle a refusé ses avances en lui donnant une gifle, donc maintenant le héros se venge.)

Aparté du héros : On a comparé nos vies, le match a commencé.

(Effet sonore ajouté : un sifflet de match et des bruits de stade)

Émilie : Bah, là, je travaille dans un magasin de fringues, c'est pas top.

Le héros : Moi, j'adore mon taf.

Aparté du héros : C'était pas vrai, mais 1 à 0 pour moi.

(Effet sonore ajouté : un sifflet et des applaudissements d'un commentateur)

Ex. 7-19 - Bref, épisode 33

Dans cette scène, nous pouvons observer une pratique imaginative dans laquelle on matérialise la scène fictive dans l'esprit du héros (plus exactement, la métaphore qui compare leur vie actuelle à un match), non pas au niveau de l'image mais du son. Les bruits que l'on entend souvent dans un stade, tels que les cris, les sifflets et les applaudissements, sont ajoutés pour faire écho à l'intrigue. Il s'agit d'un bruitage typiquement extra-scénique : la source des bruits n'est pas présente dans la scène, et les téléspectateurs sont les seuls destinataires du message sonore. Ici, l'idée de concrétiser la métaphore, qui est assez innovante pour la *sitcom*, est perfectionnée une fois encore par les effets sonores ajoutés.

Si, dans l'exemple précédent, le bruitage reste une aide supplémentaire, dont le but principal est de simuler l'environnement, qu'il soit réel ou imaginaire, nous remarquerons qu'il peut fonctionner en tant que pilier de la production du comique dans le cas suivant. Nous avons illustré la scène suivante dans la sous-section précédente, et maintenant nous nous concentrons sur sa présentation sonore. Il convient de préciser au préalable que dans *Bref*, chaque épisode est

accompagné d'une bande sonore rythmée et musicale tout au long de son déroulement, et que ce bruitage de fond, rapide et enjoué, donne du caractère à la *sitcom*.

(Le héros va à un entretien d'embauche. Il s'assoit face au directeur.)

Le directeur : Do you speak English?

Le héros: Yes!

Le directeur : Where are you from?

Le héros: Yes!

(Le rythme et la musique de fond s'arrêtent soudainement et il y a une ou deux secondes de silence.)

(Ex. 7-20 - *Bref*, épisode 04)

Dans le texte plus haut, nous avons mentionné que dans cette scène, on donne un gros plan immobile sur le visage du héros pour insister sur un moment gênant (un mensonge immédiatement démasqué). En fait, à part les images, le bruitage fait son effet lui aussi. Le bruit de fond qui s'arrête de manière très brutale a pour objectif de changer tout le rythme de la scène. L'arrivée du silence est si manifeste que l'attention des téléspectateurs est dirigée davantage sur les images, le but étant de leur faire savourer la situation embarrassante du personnage. L'absence de bruitage au moment opportun marque ainsi la scène comique.

En plus de créer de l'ambiance et de rythmer le récit, le bruitage peut être impliqué dans la narration comique de la *sitcom*, notamment à travers sa relation temporelle avec des images. Vu que, dans le cerveau, on ne distingue généralement pas la différence de vitesse minimale entre la transmission visuelle et auditive des informations, le son et l'image dans l'œuvre cinématographique doivent être synchronisés afin d'être conformes au principe de vraisemblance, autrement dit, on doit justifier ce que l'on entend avec les images correspondantes. Cela s'applique aussi bien au niveau intra-scénique qu'extra-scénique : pour le premier, il est nécessaire que la source du son soit présente, et pour le dernier, il faut que le son soit en accord avec l'intrigue ou le style de la série. Cela étant, un décalage intentionné entre le son et l'image sur le plan spatio-temporel peut créer

immédiatement un sens inhabituel, même étrange, qui peut être bien exploité pour faire rire. Par exemple :

(Au supermarché, le héros croise la fille qu'il voulait accoster à une soirée, et ils commencent à discuter. En voyant la fille se mordiller sa lèvre, le héros commence à imaginer une série de scénarios avec elle : rendez-vous, mariage, déménagement, etc.)

La fille : T'es pas d'accord?

(Le héros est en train de rêver d'avoir des jumeaux avec la fille, et elle lui demande s'il a une idée sur leurs prénoms.)

Le héros : Grégoire et Julie.

La fille : Quoi?

Aparté du héros : Je lui ai dit que c'étaient les noms de mes poissons. Elle m'a demandé ce que c'était comme poisson. J'ai dit n'importe quoi.

Le héros : Des poissons-clowns.

La fille : Mais c'est génial!

...

(Dans la dernière scène de l'épisode)

(D'abord, un gros plan focalisé sur le visage du héros, il baisse les yeux. Il arrive un son clair et net, comme si quelque chose tombait dans l'eau.)

(Puis, la caméra est dirigée vers le bas : deux poissons clowns nagent dans un aquarium.)

Ex. 7-21 - *Bref*, épisode 09

Avec le contexte, on comprend bien que finalement le héros est obligé d'acheter deux poissons-clowns pour compenser ses mensonges. Ce que nous voulons faire remarquer ici, c'est que le son (le bruit d'eau) apparaît avant l'image (les deux poissons-clowns dans l'aquarium). En fait, tant que la caméra n'est pas dirigée vers le bas, on ne peut pas trouver la source du bruit d'eau. Bien que ce décalage soit très fugitif, il est suffisant pour entraîner la curiosité des téléspectateurs : d'où vient ce son d'un objet tombant dans l'eau? Dans cette dernière scène, le bruitage développe son rôle indépendant dans la narration comique de la *sitcom*, car il sert à créer un suspense, dévoilé ensuite par l'image. Ce processus entraîne un effet plaisant, notamment si l'on considère l'intrigue précédente. Cet effet de décalage

entre le son et l'image ne peut être obtenu qu'au moment de la postproduction.

7.2.1.3 La musique

La musique est un type de bruitage un peu particulier. Bien sûr, certains moyens mentionnés ci-dessus pour produire du comique dans les effets sonores sont également applicables à la musique de la postproduction. Par exemple, il arrive également qu'une mélodie de fond rythmant le récit s'interrompe soudainement pour mettre en évidence un renversement de l'intrigue. Nous essayons de présenter ici la manière dont différents éléments musicaux fonctionnent pour la création du comique dans la *sitcom*.

Avant tout, la musique est un soutien émotionnel important des images et des paroles dans les œuvres cinématographiques. En voici un exemple :

(Le héros fait énormément de préparatifs avant de prendre un rendez-vous avec une fille.)

(Depuis le début de l'épisode, la musique de fond est une mélodie légère et rapide.)

Aparté du héros : Je bosse également mon regard. Je suis un homme, mais j'ai des fêlures. **(Simultanément, la musique de fond se transforme en une mélodie grave et lyrique.)**

(La musique de fond revient à la mélodie précédente.)

Ex. 7-22 - *Bref*, épisode 03

Le changement de musique de fond dramatise la scène en mettant du sérieux intentionnellement dans un acte ludique (le héros veut faire semblant d'être détaché), et ce contraste lui-même crée du comique. De plus, la tonalité musicale qui change brutalement dans deux ambiances opposées est contraire aux changements émotionnels normaux, ce qui ajoute à la scène une touche d'absurdité.

De surcroît, on peut également jongler avec la relation entre la musique et l'intrigue. Habituellement, la tonalité de la musique doit s'accorder avec la situation mise en scène. Par exemple, une mélodie enjouée et rythmée doit accompagner une scène remplie d'émotions positives. Les entorses à cette

coordination peuvent véhiculer probablement des intentions particulières du réalisateur et susciter des sentiments insolites chez les téléspectateurs, dont fait partie le comique. En voici un exemple représentatif :

(Le héros trompe sa copine. Elle ne le sait pas encore.)

Aparté du héros : J'ai découvert le poids de la culpabilité. C'était comme une énorme boule de bowling que t'es obligé de porter.

...

Aparté du héros : J'ai pas dormi la nuit. J'ai pensé à tous mes potes qui vivaient super bien avec leur culpabilité.

(La scène change. **Un extrait du *Danube bleu* apparaît en tant que musique de fond.** Les amis du héros jouent au bowling. L'un d'entre eux vient de lancer une boule et il fait mouche. Les amis lèvent leur verre en criant pour le célébrer.)

Ex. 7-23 - *Bref*, épisode 70

Dans la séquence, on joue sur le sens du nom « «boule », utilisé d'abord avec un sens figuré (celui de « poids »), puis au sens premier dans l'expression lancer une boule : par métaphore et comme « laisser rouler la boule » à partir d'une scène réelle, « lancer une boule » peut signifier « ne pas s'inquiéter », et donc ici « se libérer de sa culpabilité »²⁸⁹. Il est clair que la tonalité joyeuse et vivante de la musique ne correspond pas au contexte de la scène (le héros se sent coupable de son infidélité). Ici, la musique est indispensable pour créer ce comique de contraste, d'autant que la solennité de la symphonie crée un sentiment d'ironie exagéré. Vu qu'elle est ajoutée dans la postproduction, la musique devient en fait un repère important pour transmettre l'intention comique des créateurs aux téléspectateurs.

Enfin, il ne faut pas oublier qu'un morceau de musique choisi comme thème peut ramener les téléspectateurs à un certain contexte, même à une certaine époque. Par exemple, dans l'épisode 56, le héros parle de sa vie d'adolescent dans les

²⁸⁹<https://www.cnrtl.fr/definition/boule#:~:text=BOULER%2C%20verbe.-BOULE%2C%20subst.f%C3%A9m.&text=A.ou%20plein%2C%20de%20forme%20sph%C3%A9rique>.

années 90 en mentionnant la *sitcom* *Hélène et les garçons*. À la fin de l'épisode, on change la bande sonore du générique en musique de thème de la série télévisée, pour créer ainsi un lien contextuel. En effet, le téléspectateur ne s'attend pas à ce que le générique de fin, systématiquement utilisé, soit remplacé et fasse écho musicalement au contenu de l'épisode.

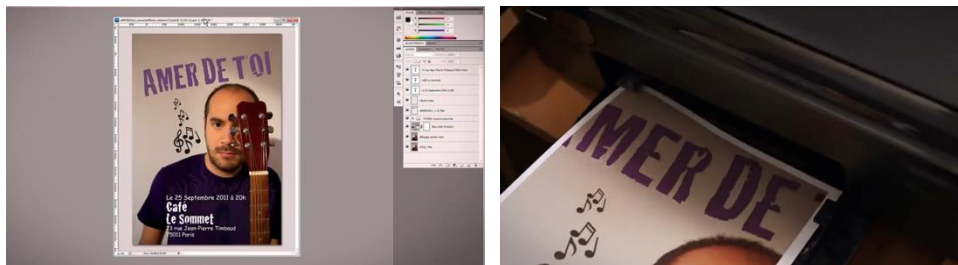
7.2.2 Les textes, les images et les effets spéciaux

7.2.2.1 Les textes et les images

La *sitcom* est une pratique comique dans laquelle la langue orale l'emporte, mais cela n'empêche pas les textes d'y jouer un rôle important. Tout comme le son, nous distinguons également deux types de textes et d'images dans la *sitcom* : ceux dont la présence est réelle au cours du tournage, et ceux qui sont ajoutés sur l'écran dans la postproduction. Pour le premier type, nous évoquons rapidement les deux scènes ci-dessus:

1. (Le héros veut imprimer son affiche de concert « Amer de toi », mais l'imprimante n'est pas réglée correctement.)

(Il ne reste que « mer de » sur son affiche.)



Ex. 7-24 - *Bref*, épisode 34

2. (Dans cet épisode, le héros explique comment il découvre et accepte finalement le fait qu'il devient chauve.)

Aparté du héros : Il y a des signes évidents...

(Après s'être séché les cheveux, le héros jette la serviette de côté.)

(Un gros plan focalisé sur la serviette : on a placé le mot « adieu » avec les cheveux perdus.)

Aparté du héros : Mais j'ai refusé de les voir.

...

Aparté du héros : Puis, un jour, j'ai décidé de m'en battre les couilles, par contre, il fallait que je règle ce problème de poids.

(Après s'être séché les cheveux, le héros regarde son ventre, ensuite, il sort de la salle de bain.)

(Un gros plan focalisé sur la serviette : cette fois une image d'un sourire est placée avec des cheveux perdus.)



Ex. 7-25 - *Bref*, épisode 67

Dans, l'exemple 7-24, le comique provient du jeu de mots vulgaire causé par le hasard, et dans l'exemple 7-25, le texte et l'image font bien écho à l'intrigue comique et à l'émotion du personnage. Nous pouvons constater qu'avec des angles de vue pertinents de la caméra, les textes et les images sont suffisamment lisibles pour les téléspectateurs, et qu'ils sont un canal aussi important que l'oral qui offre des informations utiles dans la création du comique. Comme les textes et les images sont facilement reconnaissables, les téléspectateurs peuvent recevoir d'emblée suffisamment d'informations inattendues qui font rire. Dans la *sitcom*, les textes et les images rendent le comique plus efficace en faisant écho à la narration orale.

À part ces particularités intra-scéniques, les textes et les images ajoutés sur l'écran dans la postproduction établissent une communication entre le créateur et le téléspectateur d'une façon plus directe. En fait, cet agencement affaiblit dans une large mesure la vraisemblance du récit télévisuel, mais, évidemment, le réalisateur ne se préoccupe pas du fait qu'il est présent de manière perceptible et que le public est constamment conscient que l'intrigue est fictive dans la *sitcom*. Prenons l'exemple suivant :

(Dans cet épisode, le héros parle de son ami Julien, qui finit toujours sa

phrase par « enfin ». Le héros le compare aux conditions générales des articles ou des services.)

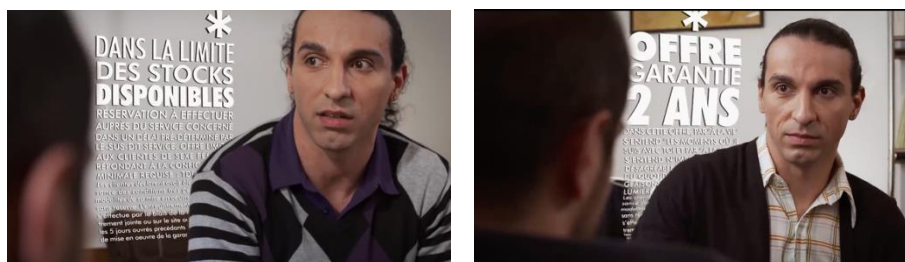
Julien : Je n'ai pas une fille bien, parce que, moi, j'ai vraiment de l'amour à vendre. Enfin...

Aparté du héros : Amour à vendre, **dans la limite des stocks disponibles.**
(Le texte est simultanément ajouté à l'écran.)

Julien : Toi et moi, c'est à la vie et à la mort. Enfin...

Aparté du héros : **Offre garantie : 2 ans.**

(Le texte est ajouté de la même façon comme ci-dessus.)



Ex. 7-26 - *Bref*, épisode 26

Ici, l'ajout textuel configure d'emblée « un ami avec des conditions générales », notamment à travers son style de police, analogue à l'étiquette de conditions générales de vente sur un produit. Dans la *sitcom*, des idées comiques peuvent être valorisées par différents ajouts extra-scéniques, parmi lesquels le texte est plus concis et clair. Dans cet exemple, nous remarquons également que par rapport à la conception de l'intrigue, risible elle-même, le créateur de *Bref* se soucie parfois davantage des multiples moyens audio-visuels par lesquels ses intentions comiques sont censées véhiculer quelque chose, et que son existence est plus ostensible que dans la *sitcom* plus traditionnelle sans ajouts de la postproduction. Voici un autre exemple pour l'illustrer:

(À midi, le héros va enfin au rendez-vous avec la fille dont il est amoureux depuis un moment, mais il se réveille en retard.)

Aparté du héros : J'ai voulu l'appeler pour la prévenir, j'ai cherché mon portable pendant 13 putains de minutes, et j'ai abandonné. J'y suis allé. J'avais 13 minutes de retard.

(Sur l'écran apparaît un chronomètre avec un compte à rebours de 13, juste à côté de la tête du héros.)

Aparté du héros : J'ai raté le bus, je l'ai attendu 14 minutes.

(Le compte à rebours passe à 27.)



(Ex. 7-27 - *Bref*, épisode 20)

Sur l'écran, nous voyons une combinaison de texte et de graphiques à effets d'animation, qui fait penser rapidement au journal *20 Minutes*. Cette association ingénieuse apporte en elle-même une certaine nouveauté, d'autant qu'un tel ajout soigneusement conçu rend la moquerie de l'auteur légère et inoffensive. Un certain plaisir l'emporte dans cette scène.

7.2.2.2 Les effets spéciaux

Inventés presque en même temps que le cinéma, les effets spéciaux désignent des traitements physiques et numériques qui ont pour but de créer des effets visuels qui n'existent pas dans la réalité, ou qui ont de la difficulté à être réalisés pendant le tournage. Ils sont utilisés dans le septième art pour étonner les spectateurs avec des illusions spectaculaires.

Dans les films de comédie classiques, comme les longs-métrages burlesques de Charlie Chaplin et de Buster Keaton, les créateurs ont tendance à dissimuler leurs trucages afin de surprendre mieux le public, qui n'était pas encore bien familiarisé avec les techniques cinématographiques à l'époque. Cette dissimulation ne fonctionne peut-être pas maintenant, pour les spectateurs ayant une grande expérience du cinéma. Cependant, les créateurs ont également plus de moyens de pratiquer des jeux optiques dans les comédies cinématographiques, tels que les effets d'animation, les images tridimensionnelles, etc. Dans la perspective de la *sitcom*, ces techniques de trucages sont encore très rarement utilisées dans les années 90. Outre le coût de production, c'est aussi parce que les

sitcoms de l'époque ne dépendaient pas autant qu'aujourd'hui des effets visuels pour faire rire, et qu'elles avaient souvent pour thème la vie quotidienne qui correspond au principe de la ressemblance avec la réalité, comme un groupe d'amis, la vie professionnelle, des scènes de ménage, etc. Au XXI^e siècle, nous pouvons constater que les *sitcoms* sont de mieux en mieux produites, en particulier dans les séries ultra-courtes se diffusant sur l'internet, et que l'on porte plus d'attention aux effets visuels, en utilisant de plus en plus de trucages pour enrichir les détails des images.

Toutefois, cette évolution ne signifie pas que, dans la *sitcom*, l'objectif de l'utilisation des effets spéciaux est de rendre les images plus raffinées ou spectaculaires. Au contraire, ils peuvent être rudimentaires, et utilisés de manière très rigide. Nous l'illustrons avec la scène suivante :

(Le héros apprend à jouer de la guitare pour accoster les filles. Il ne travaille que quatre accords « do » « sol » « la » « mi ».)

Aparté du héros : **Pendant un an, j'ai pas lâché l'affaire.**

(Aux images : Sur le canapé, le héros s'exerce à jouer de la guitare devant la fenêtre, en répétant les quatre accords en boucle. **À l'aide des effets spéciaux, la vue à l'extérieur de la fenêtre change de saison: la pluie, la neige, les fleurs, etc.)**

Ex. 7-28 - *Bref*, épisode 07

Les effets spéciaux du paysage qui changent ont l'air un peu grossiers au niveau de la production, car ils n'ont pas pour but d'augmenter la valeur esthétique de la scène. En fait, la qualité sans soin convient justement au style badin de *Bref*. À l'aide du trucage, les images monotones sont complétées par quelques détails malicieux, qui pourraient passer inaperçus aux yeux de certains téléspectateurs. Cependant, ces derniers souriront de bon cœur une fois qu'ils découvriront l'intention méticuleuse et astucieuse du créateur.

De surcroît, vu que les *sitcoms* de nos jours ne se limitent pas aux sujets réalistes, les effets spéciaux ont été utilisés dans un plus grand nombre de scènes pour donner un goût insolite et absurde, et ils développent constamment leurs moyens

de présentation pour mieux intégrer dans l'intrigue comique. Prenons l'exemple suivant :

(Le héros est insulté par un voyou dans la rue. Il a été giflé au visage mais n'a pas résisté.)

Aparté du héros : Pendant les trois jours qui ont suivi, ça m'a pas lâché quoi que je fasse. **Je pensais qu'à sa gueule, sa gueule, et sa gueule.**

(Les images font écho à la narration du héros (« à sa gueule » répété 3 fois), présentant à chaque fois un passant différent : la première fois, un homme d'affaires portant un costume et des lunettes; la deuxième fois, une femme enveloppée d'un turban, et la troisième fois, la caméra descend jusqu'à la petite fille que la femme conduit. Toutefois, tous les trois ont le visage du voyou.)

Ex. 7-29 - *Bref*, épisode 44

Si le fait d'être obsédé par le voyou n'a rien de ridicule, l'effet comique est immédiat au moment où l'on voit que le visage du voyou est placé sur tous les trois passants à travers le trucage. D'un côté, la façon de configurer des illusions par des effets spéciaux est inattendue pour les téléspectateurs, de l'autre, de l'homme d'affaires à la petite fille, en passant par la dame en voile, le niveau de discordance dans l'apparence est en constante augmentation. Il en résulte un effet cumulatif sur le comique non verbal. Puisque les trucages ont le pouvoir de transformer des idées illusoires en images surréalistes à l'écran, les créateurs de la *sitcom* peuvent bien en profiter pour donner à la série une teinte fantastique qui pourrait bien faire rire. En somme, les effets spéciaux enrichissent la présentation de comique par des images non réalistes.

7.3 Les innovations de la création comique dans *Bref*

Dans cette section, nous illustrerons quelques procédés innovants dans *Bref*, qui constituent une nouvelle narration comique avec le dispositif cinématographique, et qui rompent avec les *sitcoms* traditionnelles consistant à présenter à l'intérieur d'une scène des situations comiques vraisemblables. Nous verrons que les créateurs cherchent à établir une interaction plus directe et ouverte avec les téléspectateurs afin de réaliser leurs idées comiques innovatrices.

7.3.1 La concrétisation de concepts abstraits

Comme nous l'avons présenté dans le chapitre 2, la *sitcom*, malgré son objectif essentiel qui est de faire rire, n'exclut jamais la profondeur. En revanche, les œuvres classiques se caractérisent souvent par l'incorporation du sérieux, de la chaleur humaine et de la philosophie au milieu du rire. S'il est possible d'intégrer ces concepts abstraits dans une *sitcom* traditionnelle d'une durée de d'une trentaine de minutes, cela pose tout de suite un problème à la *shortcom*²⁹⁰, car sa durée limitée et son rythme rapide ne permettent pas nécessairement aux comédien(ne)s de les présenter ni aux téléspectateurs de les apprécier. En l'occurrence, les créateurs de *Bref* ouvrent une nouvelle voie pour traiter des concepts abstraits en les concrétisant par un personnage ou un objet de manière directe et arbitraire. Il en résulte que la *sitcom* prend une teinte d'allégorie. Nous illustrons ci-dessous trois utilisations de ce procédé.

Dans un premier temps, certains concepts abstraits peuvent être incarnés par des personnages : nous trouvons par exemple les rôles « demain », « liberté », et « solitude » dans certains épisodes. En concrétisant ces notions par des

²⁹⁰ Nous rappelons cette notion que nous avons expliquée dans le chapitre 2 : la *shortcom* désigne les séries comiques ultra-courtes, dont la durée est de 1-5 minutes, et qui se diffuse parfois sur l'internet.

personnages, on peut développer plus facilement leur valeur symbolique à travers la conception du comportement des personnages. Nous prenons un exemple dans l'épisode 2 :

(Quelqu'un sonne à la porte. Le héros va l'ouvrir. **Un homme se tient devant la porte.**)

Aparté du héros : **Lui, c'est Demain.** Tous les trucs que j'ai à faire, je les remets à demain. Depuis deux ans, je dois résilier l'abonnement internet de mon ancien appartement. Je le remets à demain.

(**Le héros donne les dossiers à Demain.**)

Aparté du héros : Pareil pour le tupperware rempli de moisissures sur ma table de nuit. Ça fait deux mois que je le remets à demain.

(**Le héros passe son tupperware Demain. Ce dernier le regarde, puis le place de nouveau sur la table de nuit.**)

Aparté du héros : Je suis comme ça, je remets tout à demain. J'ai 284 e-mails non lus. Un jour, j'ai décidé de les trier. J'ai répondu à 4 e-mails, et j'en ai mis 280 dans un dossier « à répondre ».

(**Assis à côté du héros, Demain lui tape sur l'épaule.**)

Aparté du héros : Ça fait trois mois que je pisse dans le noir, parce que j'ai pas changé d'ampoule.

(**Demain est à l'extérieur des toilettes, tenant une ampoule à la main.**)

...

Demain : Moi, c'est Demain. Quand ce type me donne un truc, moi, je le donne à Jamais.

(**Un autre homme entre en scène. Il ouvre une grande poubelle et fait un geste d'invitation. Ensuite, Demain y jette tout ce qu'il a dans les bras.**)

Ex. 7-30 - Bref, épisode 44

Dans cet épisode, toutes les situations reposent sur la concrétisation des concepts de temps (« demain », « jamais ») par des personnages, pour aborder le sujet de la procrastination quotidienne, ce qui confère à ces rôles une attitude stéréotypée. Accompagnant son acte de son aparté (« je le remets à demain »), le héros met littéralement le dossier dans la main de l'acteur qui joue « demain ». Il en résulte que le double sens du verbe « remettre » n'est pas seulement utilisé mais aussi **joué** dans cette scène. Cette disposition elle-même crée de la nouveauté, mais ce

n'est pas tout.

En fait, une fois que le personnage est désigné comme étant « demain », ses actions donnent de nouveaux sens. La scène la plus représentative est celle dans laquelle « Demain » commence à parler (« Quand ce type me donne un truc, moi, je le donne à Jamais. ») et introduit l'autre personnage incarnant « jamais », et c'est là que le procédé de concrétisation est réutilisé. Les concepts abstraits deviennent ainsi autonomes une fois incarnés : l'interaction entre les deux montre habilement le fait que ce qui est remis au lendemain finit généralement par ne jamais être fait.

Si la concrétisation du concept abstrait s'applique aussi au texte écrit, les formes audiovisuelles sont sans aucun doute une utilisation plus directe de la figure de style. L'incarnation rend la discussion de concepts abstraits plus de sens implicite que dans le texte, car l'auteur n'a pas besoin de les décrire avec des mots, mais le public comprend les intentions de l'auteur par le biais de la performance des personnages. C'est ainsi que la narration laisse un arrière-goût d'allégorie, et que l'on adoucit le caractère didactique potentiellement présent dans la *sitcom*. Le plaisir est laissé aux téléspectateurs de découvrir non seulement divers détails de la procrastination quotidienne, mais aussi la manière innovante de les présenter dans un récit télévisuel.

Dans un deuxième temps, ce dispositif de concrétisation est souvent adopté lorsqu'il s'agit d'une métaphore ou d'une comparaison. Cette fois, c'est le comparant qui est nettement matérialisé et présenté à l'écran. En accord avec la narration textuelle, divers accessoires peuvent être utilisés au cours du tournage pour visualiser la figure de style. De même, par suite de la matérialisation, le sens métaphorique peut aller plus loin avec la conception d'intrigues intéressantes. Nous prenons l'exemple de l'épisode suivant, dans lequel cette disposition est utilisée à plusieurs reprises, mais avec des nuances :

(Dans cet épisode, le héros parle de son colocataire, qui est toujours blessé par des femmes.)

Aparté du héros : Lui, c'est Baptiste.

(Baptiste est devant la porte.)

Aparté du héros : **Et ça, c'est son cœur.**

(La caméra se dirige vers les mains de Baptiste. **Il tient un ballon de football tout rapiécé.**)

Ex. 7-31 - *Bref*, épisode 49

Même en laissant de côté la surprise de voir un ballon de football gravement abîmé, il est intéressant de remarquer une métaphore constituée par deux voies : le comparé (son cœur) est exprimé par la parole (la voix-off du narrateur), et le comparant (un ballon tout rapiécé) est directement présenté par des images. Cette façon de présenter des métaphores est sans doute propre à la narration audiovisuelle, car dans les œuvres cinématographiques, c'est la combinaison de la langue parlée et de la présentation visuelle pour développer les métaphores.

Les scènes ultérieures continuent de jouer avec ce dispositif de concrétisation :

Aparté du héros : À chaque fois qu'il se met avec une fille, **il le lui donne beaucoup trop tôt.**

(Aux images : **Baptiste donne le ballon de football à une fille**)

Baptiste: Tiens.

(Aux images : **Baptiste donne le ballon de football à une autre fille**)

Baptiste : Je t'aime.

Aparté du héros : Du coup, **elle joue avec.**

(Aux images : **une fille lance un ballon de football.**)

Aparté du héros : Elle se rend compte qu'il prend trop de place, alors elle le crève.

(Aux images : **une fille crève un ballon de football avec un couteau.**)

Ex. 7-32 - *Bref*, épisode 49

Dans cette séquence, on approfondit la métaphore littéralement par les performances des acteurs. Les trois scènes « donner un ballon », « jouer avec un ballon » et « crever un ballon » au niveau des images signifient respectivement « donner son cœur », « jouer avec son cœur » et « crever son cœur ». À part l'idée de transformer le sens abstrait en images, il est important de noter qu'ici la visualisation de métaphores transgresse ostensiblement le réalisme de l'histoire. Par exemple, la scène dans laquelle la fille dégonfle un ballon de football avec un

couteau dans un restaurant n'est manifestement pas raisonnable dans une perspective de récit réaliste. Évidemment, l'auteur de la *sitcom* ne se contentent pas de créer le comique par la mise en scène des situations qui pourraient se passer quotidiennement autour de nous, ils visent encore à donner à la série un goût surréaliste et absurde pour susciter un rire différent chez les téléspectateurs.

Dans la séquence suivante, nous verrons combien le réalisateur sait utiliser des accessoires pour matérialiser une expression verbale et caractériser son propre style par ce procédé de concrétisation.

(Une fois de plus, Baptiste débarque chez le héros après être blessé par une fille.)

Aparté du héros : Ça, c'est moi.

(La caméra est d'abord focalisée sur le visage du héros, puis dirigée vers le bas : **le héros a les mains pendantes devant lui, chacune tenant une balle de ping-pong.**)

Aparté du héros : **Ça, c'est mes couilles.**

(Le héros et Baptiste sont assis sur le canapé, les deux balles de ping-pong sont sur la table devant eux. Baptiste tient un marteau gonflable.)

Le héros : Ça va?

Baptiste (en fureur) : Non! Ça va pas! Pourquoi elle m'a quitté!

(Ensuite, **Baptiste casse les deux balles de ping-pong avec son marteau gonflable.**)

Ex. 7-33 - *Bref*, épisode 49

Dans cette scène, le sens littéral de la locution « casser les couilles » est exprimé par la conduite des acteurs, de façon exagérée mais claire. Un grand sens de l'absurdité et de l'innovation est éveillé lorsqu'une telle intrigue irréaliste est minutieusement mise en scène. Par ailleurs, la vulgarité des mots est dissimulée par ce traitement ludique. La visualisation de la langue verbale crée ingénieusement un effet imprévu qui fait rire.

Dans un troisième temps, ce procédé de concrétisation peut être utilisé dans certaines descriptions abstraites, telles que sentimentales, psychologiques, et

imaginaires, etc. En voici un exemple représentatif :

(Dans cet épisode, le héros croise la fille dont il est amoureux à 15 ans. À l'époque, elle a refusé fermement ses avances en lui donnant une gifle. Donc le héros veut se venger, et en quelque sorte il réussit à ramener la fille à de meilleurs sentiments.)

(Après une scène intime chez lui, le héros la raccompagne à la porte.)

La fille : On se revoit?

Le héros : Absolument.

Aparté du héros : Pas.

(Le héros ferme la porte.)

Aparté du héros : Elle est partie. Quand je ferme la porte, **je me suis checké « moi » quand j'avais 15 ans.**

(Un adolescent apparaît derrière la porte. Le héros et lui se congratulent en se tapant les mains.)

(Après le générique de fin.)

« Moi » à 15 ans: Wow! C'est stylé Facebook. Quand est-ce qu'ils ont inventé ça?

Le héros : T'inquiète.

(Ex. 7-34 - *Bref*, épisode 33)

Nous pouvons remarquer que le ressort comique est d'abord provoqué par un retournement immédiat au niveau verbal (le héros ajoute dans son aparté un « non » après sa réplique « absolument », de sorte que le sens de la phrase se transforme en refus catégorique.) Ensuite, il s'agit ici de la concrétisation d'une description psychologique (« moi » à 15 ans). On fait jouer cette image mentalement directement par un acteur, et on le fait parler avec le héros dans le même cadre spatio-temporel, ce qui donne à la série une teinte fantastique. À noter également que les deux personnages semblent très naturels face à cette situation manifestement contre nature. Comme dans les cas précédents, le fait de défier l'authenticité de la scène est justement la source du comique.

En plus de faire rire, ce procédé de concrétisation peut également avoir pour effet de donner à réfléchir, en laissant un arrière-goût littéraire, même philosophique. Nous prenons l'exemple suivant :

(Dans cet épisode, le héros se souvient des moments qu'il a passés avec son ex-copine.)

(Un jour, ils sont sur le lit.)

Le héros : Viens faire une cabane?

L'ex-petite-amie : Ah, oui!

Aparté du héros : **On a fait les gamins.**

(Ils font une petite cabane avec les draps.)

(Sous les draps se trouvent deux enfants acteurs.)

Le petit garçon : Bonjour madame, c'est très beau chez vous.

La petite fille : C'est pas chez moi, c'est chez l'ours.

(Dans les séquences suivantes, ce sont les deux enfants qui jouent tout le temps.)

Aparté du héros: On jouait avec la nourriture, on regardait des films qui font peur en mangeant des bonbons, on jouait à chat, à la barbichette, et à n'importe quoi.

(Le portable de l'ex-copine sonne.)

L'ex-copine (interprétée par l'actrice adulte) : Allô, oui? Ben, j'arriverai à huit heures lundi, c'est pas très grave.

(Le héros, qui est encore interprété par le petit garçon, n'arrête pas de tirer sur sa main pour l'interrompre son appel téléphonique.)

L'ex-copine (interprétée par la petite fille) tourne la tête vers le héros:
Mais, arrête!

L'ex-copine (interprétée par l'actrice adulte) reprend son téléphone:
Oui, voilà, au revoir!

Ex. 7-35 - Bref, épisode 57

Il est clair que l'on brise les frontières temporelles en rassemblant les acteurs et les actrices de différents âges dans la même scène, et qu'à l'aide du montage, on réussit à choisir ceux ou celles qui sont les plus approprié(e)s à l'intrigue selon l'intention exacte que l'auteur veut exprimer. La narration sérielle porte ainsi un goût littéraire à travers la concrétisation des images abstraites.

7.3.2 La visualisation des scènes imaginaires

Comme nous l'avons vu dans les exemples précédents, la narration dans *Bref*

n'est pas toujours linéaire, de sorte que l'on peut insérer dans le fil conducteur de l'intrigue des scènes disloquées dans le temps et l'espace, et que le montage permet de toutes les raccorder pour former ainsi la narration unique de la *sitcom*. L'une des scènes d'insertion les plus innovantes est sans doute celle de la visualisation des activités mentales et psychologiques des personnages, celles relevant par exemple de l'imagination, du fantasme, etc. Nous donnons un exemple représentatif pour mettre en lumière son effet dans la création du comique :

(Le héros prend un rendez-vous avec son ami Ben dans un café pour l'informer qu'il est amoureux, mais c'est Ben qui prend la parole en premier et qui parle sans cesse de la rupture avec sa petite-amie Cathy. Le héros commence donc à le reconforter, mais il ne le prend pas au sérieux, car ils ont déjà rompu sept fois. Finalement, le héros perd toute patience.)

Aparté du héros : Pendant tout ce temps, il arrêta pas de taper sur la table. Ça m'énervait.

(Au niveau du son : un coup sur la table est souligné.)

Aparté du héros : Je crois vraiment que le garçon faisait exprès de faire 10 mille chocolats chauds à 2 mètres de mon oreille.

(Au niveau du son : un bruit du mousser à lait est souligné.)

...

Aparté du héros : **Il tapait encore. J'avais envie de sortir une machette et lui couper la main.**

...

Aparté du héros : Ben touillait son café depuis 20 minutes en faisant bien grâce à la cuillère. Il avait même pas mis de sucre.

(Ensuite, il s'agit d'un montage rapide en boucle de trois bruits : celui de la cuillère qui touche la tasse, celui que Ben fait en tapant sur la table, et celui du mousser à lait.)

(Au niveau des images : Le héros se lève soudainement, une machette à la main. En criant « Je suis amoureux, connard! », il tranche la main de Ben. Ensuite, il sort un pistolet. Il tire trois fois sur le serveur, puis se retourne et vise Ben avec son arme.)

Ben : Et toi alors, quoi de neuf?

Le héros : Et bah, figure-toi que...

(Le héros commence à parler de son histoire d'amour.)

Ex. 7-36 - *Bref*, épisode 19

Nous constatons qu'une scène imaginaire est réalisée, puis insérée dans le déroulement de l'intrigue majeure (le héros et Ben parlent dans un café) par le montage. La mise en scène de l'imagination souligne d'abord la colère et l'impatience du héros, de manière absurde et exagérée. De plus, si ce que le héros imagine reste insuffisant pour faire rire le téléspectateur, l'insertion soudaine d'une scène imaginaire crée bien une surprise au milieu du récit dans un cadre réaliste (deux amis parlent de leur vie privée), d'autant qu'à la fin le héros revient dans le temps et l'espace réels pour répondre la question de Ben sans aucune transition. Il s'agit d'un comique créé uniquement par le dispositif de la visualisation, avec un raccord des scènes réalistes et fantastiques, et il en résulte un style éclectique du comique dans *Bref*.

Il convient de noter également que la visualisation des activités intérieures aide énormément à la caractérisation des personnages. Une scène imaginaire peut créer un vif contraste par rapport à l'intrigue réelle, en voici un exemple :

(Le héros est insulté par un voyou dans la rue, mais il ne résiste pas.)

Aparté du héros : Ça m'obsédait, et c'est là qu'a commencé le festival du « j'aurais dû ». **J'aurais dû lui dire...**

Le voyou (barre la route au héros): Hé!

Le héros : Je m'appelle pas « Hé »!

Aparté du héros : Je lui aurais pris la gorge, il m'aurait intercepté avec la main, je lui aurais broyé la troisième phalange, et je lui aurais dit de chanter en italien.

(La description ci-dessus est tournée directement dans la scène)

Le héros : Chante!

(Le voyou commence à chanter en italien.)

Le héros : Plus fort!

Aparté du héros : Au lieu de ça, j'ai dit...

Le héros : Bonne journée.

Ex. 7-37 - *Bref*, épisode 44

La séquence en gras ci-dessus est évidemment une scène de l'imagination du héros, mais on l'a tournée en images comme si elle se déroulait réellement. La mise en

scène sérieuse d'une situation qui n'a manifestement pas eu lieu témoigne d'un sens de l'absurdité en soi. Par ailleurs, comme nous l'avons mentionné à maintes reprises, plus le personnage se trouve dans une circonstance embarrassante, plus il est possible de créer un effet comique en donnant aux spectateurs un sentiment de supériorité. En l'occurrence, plus le héros s'avère héroïque dans la scène imaginaire, plus sa lâcheté dans la réalité est mise en évidence. La visualisation fait ressortir non seulement l'absurdité au niveau de la représentation verbale et non verbale, mais aussi le contraste entre la réalité et l'imagination, et c'est pourquoi la scène suscite le rire.

7.3.3 La fusion intra-scénique et extra-scénique

En ce qui concerne le théâtre traditionnel, Diderot a proposé un concept classique de « quatrième mur » : « Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui nous sépare du parterre; jouez comme si la toile ne se levait pas²⁹¹ ». Cette instruction a été adoptée également par les cinéastes dans leurs œuvres de style réaliste, en interdisant aux acteurs de regarder directement la caméra. La vraisemblance du récit cinématographique sera mise à mal une fois que les acteurs ont un contact visuel avec les spectateurs à travers la caméra, car ces derniers ont alors l'impression que c'est à eux-mêmes que les acteurs s'adressent directement. Cependant, nous voyons dans les œuvres cinématographiques plus récentes que ce mur virtuel est progressivement brisé pour donner un effet imprévu. Et bien sûr, les réalisateurs de la *sitcom* ne manquent pas non plus d'utiliser ce procédé de création du comique. Nous voyons dans les exemples suivants différentes façons de briser le mur séparant les personnages en scène et les téléspectateurs devant l'écran :

(Souvent, le héros est préparé à tout avant d'aller à un rendez-vous avec une fille. Il veut avoir l'air d'un homme détaché.)

Aparté du héros : Je bosse également mon regard. Je suis un homme... mais

²⁹¹ D. Diderot, *De la poésie dramatiques*, chap.11 De l'intérêt.

j'ai des fêlures.

(En même temps avec son aparté, **l'acteur du héros regarde droit dans la caméra pour montrer son regard.**)

Ex. 7-38 - *Bref*, épisode 03

Ici, le contact visuel du héros avec la caméra a deux effets : d'un côté, il met en relief le comique non verbal, notamment dans le contexte (il travaille son regard sérieusement pour attirer les filles), de l'autre, les téléspectateurs sont regardés directement dans les yeux, et donnent l'impression de communiquer avec le personnage qui est soudainement sorti du récit vraisemblable.

L'effet qui consiste à briser le mur imaginaire ne dépend pas nécessairement du dispositif cinématographique, et en voici deux exemples représentatifs :

(Dans cet épisode, le héros parle des gens qui l'énervent en décrivant de nombreuses scènes.)

Aparté du héros : Je m'énervé avec les gens qui disent...

Homme 1 : « euh... »

Homme 2 : « euh... »

Homme 3 : « euh... »

Aparté du héros : Quand ils ont rien à dire. **Par contre, je ne sais pas pourquoi, j'aime bien les gens qui disent :**

Homme 1 : « Bref... »

Homme 2 : « Bref... »

Homme 3 : « Bref... »

Aparté du héros : Bref, il y a des gens qui m'énervent.

Ex. 7-39 - *Bref*, épisode 53

(Dans les deux épisodes précédents, le colocataire du héros envoie Marla, la fille avec laquelle le héros a eu une relation intime, directement chez la copine du héros. Les deux filles ne sont pas au courant de l'existence de l'autre. Maintenant, tous les trois sont face à face dans le salon. Le héros ne dit rien, cherchant encore à savoir comment gérer la situation.)

Marla : Bon, tu t'expliques! **Ça fait deux épisodes où on veut savoir ce qui se passe.**

Ex. 7-40 - *Bref*, épisode 63

Dans l'exemple 7-39, la préférence du héros pour l'expression "bref" coïncide avec le titre de la *sitcom*, mais il est quand même raisonnable qu'il « ne sache pas pourquoi » en tant que personnage, ce qui témoigne de l'ingéniosité de l'auteur qui jongle avec le décalage entre la scène et la réalité. S'il s'agit ici encore d'un comique de connivence entre l'auteur et le spectateur, la conception de la réplique dans l'exemple 7-40 transgresse le principe du « quatrième mur » plus ostensiblement. La réplique de Marla (« ça fait deux épisodes ») fait en sorte que Marla, le personnage en scène qui est au milieu d'un conflit avec le héros et sa copine, se trouve soudainement dans un état d'omniscience, en sachant que l'on a passé deux épisodes à présenter l'intrigue précédente. La distanciation brusque de l'actrice par rapport à son rôle atténue le sérieux d'un récit réaliste et renforce le caractère badin et absurde de la *sitcom*.

Une autre façon typique de dissimuler les frontières intra-scénique et extra-scénique est d'intégrer dans l'intrigue la véritable identité d'un(e) comédien(ne) ou d'un personnage d'une autre série. Nous prenons deux exemples pour l'illustrer :

(Le héros croise une femme dans la rue, il lui jette un regard curieux.)

Le héros: Excusez-moi?

La femme (interprétée par Chantal Lauby): Oui?

Le héros: Vous êtes Chantal Lauby?

La femme: **Non, je suis le pape et j'attends ma sœur.**

(Le héros part.)

Ex. 7-41 - *Bref*, épisode 53

L'effet comique nécessite un certain contexte de la part du spectateur, qui doit au moins reconnaître l'actrice elle-même et ses répliques classiques de *la Cité de la peur*. L'idée de faire jouer la femme par Chantal Lauby confère à la scène un soupçon de réalité, et l'utilisation de la réplique originelle de son rôle dans le film (« Je suis le pape et j'attends ma sœur. ») renforce le sentiment de décalage dans une histoire fictive. Bien sûr, le comique risque d'échouer lorsque l'information

contextuelle fait défaut. Par exemple :

Aparté du héros : Un autre truc qui m'énerve, c'est les mecs qui passent toutes leurs soirées au téléphone, et les mecs qui se déguisent pas dans les soirées déguisées.

Le héros : T'es pas déguisé?

(L'homme 1 en face ramasse la couronne en papier sur la galette des rois, et la met sur la tête.)

L'homme 1 : Je suis le roi.

Le héros : Tu viens de la prendre sur la galette.

(L'homme 2 vient à côté, en grignotant un grand sandwich. Il regarde l'homme 1.) :

L'homme 2 : C'est pas faux, hein?

Ex. 7-42 - *Bref*, épisode 53

Dans cette scène, l'acteur qui joue l'homme 1 est Alexandre Astier, qui interprète Arthur, le roi de Bretagne dans *Kaamelott*²⁹², et celui qui joue l'homme 2 est Jean-Christophe Hembert, qui incarne le chevalier Karadoc de Vannes dans la même *sitcom*. Ceux qui n'ont pas vu cette série ne comprennent évidemment pas l'effet dramatique que l'auteur veut créer ici, avec le choix de ces acteurs et leur comportement dans la soirée de déguisement. Mais cette association à l'intérieur et à l'extérieur de la scène devient intéressante si l'on saisit bien l'idée de l'auteur qui joue avec les rôles de l'acteur dans différentes histoires.

Qu'il s'agisse de briser le mur virtuel entre les personnages et les téléspectateurs, ou d'introduire des identités réelles ou multiples pour les acteurs, les créateurs de la *sitcom* espèrent que la présentation de l'histoire ne se limite pas au cadre intra-scénique. Cette fusion à l'intérieur et à l'extérieur de la scène instaure en même temps une nouvelle façon de communiquer entre l'auteur et le public, d'où le plaisir de connivence de la *sitcom*.

²⁹² *Kaamelote* est une *sitcom* française créée par Alexandre Astier, Alain Kappauf et Jean-Yves Robin et diffusée entre 2005 et 2009 sur M6. Il s'agit d'une histoire décalée de la légende du roi Arthur avec des chevaliers de la table ronde.

Dans le chapitre 7, pour illustrer les méthodes innovantes dans *Bref* qui font rire les spectateurs, notamment celles sur le plan de l'interaction extra-scénique entre les créateurs et les téléspectateurs, nous avons évoqué en premier lieu une variété de dispositifs cinématographiques permettant de formuler une narration spécifique à la série télévisuelle et de constituer le dispositif qui fait rire de diverses manières. Raccorder des plans soigneusement sélectionnés est un processus dans lequel différents sens se forment. Le montage peut bouleverser une logique habituelle et créer un effet inattendu, donc risible. Cette technique cinématographique rend le comique plus efficace et ajuste en même temps le rythme de la *sitcom*. En deuxième lieu, nous nous sommes concentrée sur les sons, les images et les trucages ajoutés dans la postproduction de la série, qui constituent une interaction très directe entre les créateurs et les téléspectateurs. Ces ajouts sur l'écran, ressemblant à un commentaire de l'auteur sur l'intrigue intrascénique, aident considérablement à créer la connivence avec le public. En troisième lieu, nous avons montré quelques pratiques comiques innovantes, qui s'affranchissent de la vraisemblance pour donner à la *sitcom* un caractère plus novateur : la configuration des concepts abstraits permet de traiter des sujets profonds dans une comédie, sans donner une impression moraliste ; le tournage des scènes imaginaires apporte à la série une teinte fantastique et crée bien un décalage lorsqu'elles sont raccordées avec des scènes réelles de l'intrigue principale; briser le mur virtuel du théâtre est la manifestation la plus directe de la présence de l'auteur de *Bref*, ce qui permet au public de savourer très bien le sentiment de distanciation et le sens humoristique des créateurs de la série.

Conclusion

La pratique du comique a pris de nombreuses formes dans le passé et continue d'innover avec le temps. Dans cette thèse, nous avons traité le discours comique dans la *sitcom* dans une perspective interactionniste, et nous avons essayé de révéler quelques règles potentielles qui guident cette nouvelle interaction spécifique entre le créateur et le public de la *sitcom*.

Pour mener à bien la recherche, nous avons d'abord porté sur la notion de comique qui est souvent considérée comme étant vague et flottante, en synthétisant rapidement quelques théories canoniques qui lui sont associées dans différents domaines. La recherche psychologique se focalise essentiellement sur le mécanisme du rire en termes de sujet, soit l'homme, la théorie la plus célèbre de Hobbes étant que les gens rient lorsqu'ils développent un complexe de supériorité face à ce qu'ils considèrent comme inférieur. Les philosophes semblent plus intéressés par l'objet du rire, Platon, Kant, Schopenhauer et d'autres suggérant qu'il y a souvent un contraste, ou une incongruité dans une situation risible. Dans les recherches esthétiques, on distingue plus strictement le « comique » du « risible », en soulignant l'idée de l'intention dans le premier, plus précisément, le comique consiste à provoquer le rire volontairement, que ce soit dans la vie quotidienne ou dans les œuvres littéraires.

Dans cette thèse, nous envisageons le concept de comique dans un sens général, et l'utilisons pour désigner ce qui fait rire intentionnellement et procure un plaisir intellectuel. Nous nous fondons ainsi la nature de la *sitcom* en tant que création artificielle et culturelle, dont le but est de divertir le public. Dans la *sitcom*, l'effet comique dépend largement des deux mécanismes classiques ci-dessus et un grand

nombre d'exemples que nous avons montrés en témoignent : les personnages sont très souvent placés dans une situation embarrassante, ou se comportent de façon contrastée. Nous pourrions ainsi affirmer que la théorie de la supériorité et la théorie de l'incongruité restent la logique fondamentale de la construction des effets comiques dans la *sitcom*. Cependant, lorsque nous examinons le comique dans la *sitcom* sous un angle interactionniste, nous trouverons encore de nombreuses nouveautés dans sa présentation, tant sur la forme discursive que dans le dispositif télévisuel.

Le courant interactionniste envisage l'interaction verbale comme une activité fortement ordonnée, et guidée par une série de règles potentielles, en préconisant le fonctionnement de l'oral, la forme dialogale, et les conversations sélectionnées des matériaux authentiques dans la recherche. Ces critères correspondent à la nature des échanges dans la *sitcom*, étant donné qu'elle est généralement sous forme orale lors de sa présentation devant le téléspectateur, et qu'elle s'appuie principalement sur des dialogues comiques multicanaux pour maximiser le rire. C'est pourquoi nous avons adopté l'interactionnisme comme cadre théorique.

Nous avons présenté, dans le chapitre 3, la recherche synthétique de Kerbrat-Orecchioni sur ce courant linguistique, en précisant les trois composantes de base de l'interaction, à savoir les ingrédients contextuels, les matériaux sémiotiques et les règles conversationnelles. Nous nous sommes servis de ses travaux théoriques et méthodologiques pour mener notre analyse sur de nombreuses scènes comiques dans la *sitcom*. De plus, nous nous inspirons également de ses réflexions sur le discours théâtral dans la perspective de l'interactionnisme, dans le but de le comparer avec les échanges de la *sitcom*.

Dans la *sitcom*, l'interaction comique prend des aspects spécifiques. Premièrement, le discours se caractérise par son objectif : faire rire le plus grand nombre. Le sens comique utilise tous les niveaux linguistiques : la transformation de formes langagières elles-mêmes, ou encore l'intervention d'éléments

contextuels spécifiques. Il en est de même sur le plan paraverbal, où sont sollicités la mimique mais aussi le geste, en passant par toutes les indications acoustiques : tous ces éléments peuvent véhiculer un sens inhabituel générateur de comique. Par conséquent, dans les échanges de la *sitcom*, tous les signes verbaux ou non verbaux sont hautement significatifs, et souvent implicites.

Deuxièmement, la communication entre le créateur et le téléspectateur de la série télévisée est en quelque sorte dissymétrique, car le premier ne peut guère recevoir de retour immédiat de la part du public. Donc, cette interaction exige une anticipation exacte du côté d'émetteur pour mesurer au préalable la possibilité de l'interprétation chez le récepteur. En effet, ce dernier prend part à l'interaction comique de manière active avec le mécanisme de rétroaction, en établissant et réajustant tout le temps ses hypothèses interprétatives pour obtenir correctement le sens comique transmis par le créateur.

Troisièmement, il existe deux couches d'émetteur/récepteur dans le discours de la *sitcom*. Au niveau de l'intrigue, ce sont les personnages, incarnés par les acteurs, qui interviennent dans une conversation et qui servent également à transmettre les idées comiques de l'auteur à l'audience, à travers les propos, les gestes, et toutes les interactions entre eux. En l'occurrence, les téléspectateurs jouent un rôle d'observateur des situations intrascéniques, ce qui représente un tiers de la scène comique. Mais il va de soi que ces derniers sont le vrai destinataire de l'interaction comique de la *sitcom*. Il s'agit ainsi de la technique du trope communicationnel, souvent utilisée dans le théâtre. En effet, les interactions intrascéniques sont un intermédiaire par lequel l'auteur communique indirectement avec son public. Ce qui distingue la *sitcom* de la comédie traditionnelle, c'est que son support télévisuel lui permet encore de réaliser une interaction extrascénique, c'est-à-dire, une communication directe et exclusive, entre le créateur et le téléspectateur. Cela se fait d'une part grâce aux dispositifs cinématographiques, tels que la manipulation de la caméra, la procédure de postproduction, et la présentation des images sur l'écran, qui font varier le moyen

de communication dans la série télévisée et, d'autre part grâce aux façons innovantes de créer le comique dans *Bref*.

Par rapport aux *sitcoms* précédentes, la série *Bref* développe son propre style sur la présentation du comique. En tant que type de série appelé *shortcom*, elle répond aux besoins des téléspectateurs de notre temps, qui ont peu de temps pour se concentrer devant un téléviseur. Ce format ultra-court exige corrélativement l'intensité de rire dans chaque épisode, ce qui affecte la représentation discursive dans *Bref*. Par exemple, nous avons évoqué que la narration du héros se fait à un débit extrêmement rapide, ce qui, combiné au montage passant promptement d'une scène à une autre, donne un rythme vertigineux à l'ensemble de la série. Par ailleurs, pour maximiser l'effet risible, le créateur doit organiser diverses unités sémiotiques, de sorte que la présentation du comique est éclectique dans *Bref*.

De surcroît, les épisodes de *Bref* sont diversifiés dans leur style. L'ensemble de l'histoire adopte un ton réaliste, pour présenter la vie quotidienne d'un chômeur d'une trentaine d'années. Cependant, dans le cadre principal du récit, nous trouvons également des scènes fantastiques, surréalistes, voire des scènes présentant un caractère absurde. Parfois, défier l'authenticité de l'intrigue est justement la source du comique. De plus, cette fusion de styles brise le principe de la vraisemblance de la *sitcom* traditionnelle, tout en donnant à la série une teinte d'absurdité marquante qui caractérise *Bref*. Une autre façon de diminuer la vraisemblance du récit réside dans le fait qu'en établissant des communications extrascéniques avec le téléspectateur, l'auteur dévoile son existence ostensiblement, notamment à travers de multiples moyens audio-visuels, tels qu'un ajout textuel sur l'écran, une visualisation des idées imaginaires, un montage raccordant différents contextes spatio-temporels, etc. Ces méthodes invitent le public à apprécier l'intention comique de l'auteur et à établir une connivence avec ce dernier. En l'occurrence, tous les deux seraient dans le rôle d'un tiers se moquant des situations risibles intrascéniques, et c'est dans cette logique

que l'interaction comique est développée au niveau extrascénique.

L'analyse des chapitres 4 à 7 nous permet de dégager un point commun concernant les interactions comiques dans la *sitcom Bref* : elles reposent souvent sur la transgression de tous les aspects du discours ordinaire dans la vie quotidienne. En créant des anomalies interactionnelles, on établit des sens inhabituels et on provoque des surprises formidables, d'où la source du comique dans la *sitcom*.

Dans le chapitre 4, nous avons examiné respectivement les activités, les participants et le cadre spatio-temporel des interactions intrascéniques qui font rire les téléspectateurs. D'abord, la composante contextuelle « activité » peut être généralisée à une série de scénarios courants et typiques, conçus avec une logique insolite qui prend le spectateur par surprise. Ensuite, les participants d'une interaction comique, soit les personnages, se caractérisent souvent par un défaut, tant physique que moral, qui les met régulièrement dans une situation désagréable, ce qui entraîne un complexe de supériorité chez le spectateur, ce dernier étant un moteur psychologique important dans les pratiques comiques. Enfin, le contexte spatio-temporel est souvent négligé, intentionnellement ou non au niveau de l'intrigue, pour entraîner une incongruité immédiate qui fait rire les observateurs externes qui gardent la lucidité. Nous pouvons remarquer que, contrairement à un discours réel dans lequel tous les interlocuteurs s'efforcent conventionnellement de veiller à ce que leur comportement soit cohérent avec le contexte, les interactants dans la *sitcom* cherchent à bouleverser cette harmonie contextuelle, en commettant une grande variété d'erreurs d'incohérences ostensibles. En bref, l'intrigue de la *sitcom* va fréquemment à l'inverse de la loi conversationnelle importante qui consiste à « agir convenablement au bon moment et au bon endroit ». À noter également que la transgression ne s'effectue pas seulement au niveau du discours, mais concerne également les faits culturels et les normes sociales.

Dans le chapitre 5, nous avons traité le comique créé par différents matériaux

verbaux, paraverbaux et non verbaux dans l'interaction de la *sitcom*, qui portent souvent des significations différentes du discours ordinaire de la vie réelle. Nous avons fait remarquer, dans la partie théorique, que la communication est considérée comme un processus multicanal selon le courant interactionniste, et que tous les signes sont complémentaires les uns les autres pour le bon fonctionnement de l'interaction. Dans le discours comique de la *sitcom*, tous les types de signes sémiotiques peuvent être hautement significatifs pour établir le sens risible, et ils fonctionnent souvent de façon synchronique pour maximiser l'effet comique. Nous pouvons constater que, pour provoquer le rire, la transgression se réalise cette fois au niveau purement linguistique et non linguistique. D'abord, nous pouvons remarquer des anomalies des matériaux verbaux, telles que le défaut d'articulation qui peut aller jusqu'au dysfonctionnement sémantique, le lien ou le manque de lien morphologique, qui sert à créer des hasards et des malentendus, l'utilisation du vocabulaire incorrect sur le registre, l'anomalie des combinaisons entre unités, la prolongation d'une phrase après une longue pause qui provoque un retournement sémantique, etc. Nous signalons par parenthèse que, dans la *sitcom*, le comique basé sur l'unité linguistique ne doit guère se réduire aux jeux de mots, car ils s'inscrivent toujours dans la structure narrative de l'intrigue. Ensuite, les matériaux paraverbaux jouent leur rôle généralement de deux façons dans *Bref*: soit ils fonctionnent seuls en changeant leurs manifestations normales pour entraîner des sentiments de bizarrerie ou de nouveauté, soit ils font leur effet en synergie avec les signes verbaux par connotation ou par décalage pour faire rire. Cela se reflète dans l'intonation, le débit de parole, et les caractéristiques de la voix des personnages. Enfin, les matériaux non verbaux sont fréquemment utilisés dans le comique de la *sitcom*, en évoquant le sens implicite dans un contexte donné, en déformant leur présentation pour donner une impression de mécanique et d'incongruité, ou en contrastant avec d'autres signes verbaux ou paraverbaux pour transgresser l'auto-synchronisation des signes multicanaux dans le discours ordinaire.

Dans le chapitre 6, nous avons examiné la transgression des règles conversationnelles dans l'interaction comique de la *sitcom*. Premièrement, la gestion de l'alternance des prises de parole peut être problématique : une intervention trop précoce ou trop tardive peut conduire à un silence prolongé, à un chevauchement de paroles ou à un déséquilibre portant sur la longueur ou le sujet des énoncés. Ces ratés sur les tours de parole sont exagérés dans la *sitcom* afin d'apporter à la scène un sentiment d'incongruité flagrant. Deuxièmement, l'auteur de la *sitcom* est également doué pour créer des anomalies d'enchaînement des énoncés, ce qui génère un illogisme ou une réplique incohérente et bouleverse ainsi l'anticipation des spectateurs. Troisièmement, la transgression des règles touche à la relation interpersonnelle. Dans une perspective sociale, les interactants doivent normalement éviter tous les actes potentiels lésant la face d'autrui. Cependant, les règles de la politesse sont fréquemment bousculées dans les scènes comiques. En fait, trop ou trop peu de courtoisie peut sembler anormal, donc l'auteur fait souvent agir les personnages au-delà des normes convenues d'une relation sociale précise pour créer le ressort comique.

Par ailleurs, dans le chapitre 6, nous avons également mentionné quelques structures communicatives spécifiques dans *Bref*, qui contribuent énormément à rendre la série ludique. Sur le plan de la narration, *Bref* se caractérise avant tout par le monologue et l'aparté du héros, qui joue un rôle de porte-parole de l'auteur et qui aide ainsi à établir une communication extra-scénique directe avec le téléspectateur, ce qui permet aux téléspectateurs de suivre l'intrigue avec une distanciation, en sachant toujours qu'ils sont en train d'apprécier des esprits humoristiques des créateurs. De plus, à la différence de la comédie théâtrale, le héros utilise toujours la première personne pour raconter sa malchance dans la vie quotidienne, avec un ton plein d'indifférence qui donne à la série une tonalité d'autodérision.

Il convient de noter que, dans les chapitres 4 à 6, nous avons visé

essentiellement les interactions comiques intrascéniques de *Bref*, et qu'il s'agit, dans la plupart des cas, du phénomène de la double énonciation : les discours ostensiblement adressés aux personnages de l'intrigue sont en réalité destinés au public. En l'occurrence, ce dernier est spectateur des scènes risibles intrascéniques, à travers lesquelles il prend part à l'interaction comique avec l'auteur. En fait, la plupart des *sitcoms* traditionnelles fonctionnent dans le cadre de ce que Kerbrat-Orecchioni appelle « trope communicationnel » au niveau de la structure de la narration, mais *Bref* a innové grâce à de nombreux moyens pour créer le comique qui sont propres au dispositif télévisuel, en établissant notamment une seconde couche d'interaction comique extra-scénique entre l'auteur et le spectateur. Nous avons développé ce dernier point dans le chapitre 7, où nous nous sommes focalisée sur le comique dont la réalisation dépend de l'intermédiaire spécifique de la *sitcom*, à savoir la télévision.

Dans la *sitcom*, les étapes du tournage et du montage permettent d'utiliser le langage cinématographique qui porte des significations conventionnelles. Autrement dit, ce langage spécifique peut multiplier le sens comique par image, son et d'autres procédés audio-visuels dans la *sitcom*. C'est à ce niveau également, que *Bref* subvertit parfois les règles convenues, créant des anomalies pour provoquer une impression inattendue et hilarante.

En premier lieu, la manipulation de la caméra peut doter les plans indépendants de sens connotatifs en changeant l'échelle de plan, la vitesse de prise de vue, et le cadrage de la caméra. Le gros plan peut s'utiliser pour accentuer une situation embarrassante, donnant ainsi un effet comique ; un ralenti, souvent appliqué pour des moments héroïques, est au contraire employé pour traiter des sujets banals et créer ainsi un décalage sur le registre; des changements astucieux dans la profondeur d'un plan peuvent créer le malentendu et la surprise dans une situation donnée. En un mot, l'utilisation de la caméra devient parfois l'indice du comique qui aide les téléspectateurs à saisir l'intention créative de l'auteur.

À part les plans indépendants, le montage est un avantage naturel de la *sitcom*

pour produire le comique au niveau narratif. En raccordant des plans différents, l'auteur de la *sitcom* peut amener le public à établir de faux liens de causalité, à dévoiler une réalité imprévue, et à associer les scènes réelles et les scènes imaginaires, etc. Nous pouvons constater que le montage est souvent mis en œuvre pour constituer une logique inhabituelle, donc imprévue, qui donne une impression hilarante. De plus, le montage ultra-rapide de *Bref* en fait son style, rendant les ressorts comiques les uns après les autres de façon très intense.

En deuxième lieu, les ajouts sonores et visuels dans la postproduction de la *sitcom* constituent de nouveaux signes que les créateurs transmettent directement aux téléspectateurs. En matière de sons, la déformation de la voix et le copier-coller des paroles elles-mêmes apportent un sentiment de joie, tout en rendant la série moins réaliste; l'insertion du bruitage et de la musique sont un soutien émotionnel important, notamment pour créer l'atmosphère absurde de certaines scènes. Il en est de même pour les effets spéciaux, rarement utilisés dans les *sitcoms* traditionnelles. Comme *Bref* ne se limite pas à une série réaliste, les trucages sont souvent utilisés afin de créer un effet insolite immédiat. De plus, les créateurs ajoutent sur l'écran les textes et les images pour montrer ostensiblement leurs idées comiques, qui ressemblent à un commentaire sur les situations intrascéniques.

En dernier lieu, nous avons illustré quelques innovations dans les procédés comiques qui reflètent bien l'imagination et l'originalité des créateurs de *Bref*. D'abord, on crée une nouvelle voie pour traiter des concepts abstraits en les concrétisant par les personnages, comme « liberté », « enfance », etc. Une fois incarnée par les acteurs, la valeur symbolique des concepts est plus facile à développer, à travers les comportements des acteurs. Le traitement de certaines métaphores est similaire : le sens métaphorique est matérialisé, puis avancé avec la conception des images. Ensuite, les idées et les scènes imaginaires sont souvent visualisées, puis insérées dans l'intrigue majeure sans transition, ce qui permet d'articuler les différentes scènes spatio-temporelles et de créer un sens

d'absurdité en soi. Enfin, les créateurs de *Bref* ignorent parfois le « mur » virtuel entre les acteurs et les spectateurs privilégié dans le théâtre traditionnel, en communiquant directement avec les téléspectateurs. Par exemple, les acteurs regardent parfois directement la caméra pour donner l'impression qu'ils s'adressent exclusivement aux téléspectateurs, ou profèrent les informations que seule la vue omnipotente du spectateur peut connaître, pour créer un effet de distanciation avec leur rôle. En somme, dans *Bref*, l'interaction extrascénique est considérablement réalisée par le biais du langage cinématographique, qui transgresse les règles conventionnelles et la logique rituelle des spectateurs assez expérimentés. En outre, la présentation du comique ne se limite pas au cadre réaliste, au contraire, nous pouvons apprécier un style éclectique et une imagination débordante du comique dans cette série originale.

Il convient de mentionner par parenthèse que même si, dans les chapitres 4 à 7, nous avons illustré les moyens dont l'effet comique est obtenu à différents niveaux d'interaction dans des scènes données, si nous examinons de près une scène particulière, nous constaterons que dans le genre d'une *sitcom* avec une forte densité de rire comme *Bref*, le comique n'est généralement pas obtenu par un seul élément, mais par une variété de composantes interactionnelles qui fonctionnent en synergie les unes avec les autres. Nous pouvons conclure que le comique dans *Bref* se caractérise par la fusion de divers signes sémiotiques, de niveaux de communication intrascénique et extrascénique, ainsi que d'une variété de styles comiques et de savoirs socio-culturels.

En conclusion, la transgression des règles normatives d'une interaction ordinaire sous tous les aspects, ou par extension, de différentes conventions dans la vie sociale d'une communauté, qui aurait donné lieu à un effet négatif dans la communication réelle, serait probablement un enjeu majeur pour composer un discours risible. C'est pourquoi les ratés conversationnels sont souvent façonnés subtilement dans la *sitcom* pour susciter le rire : d'une part, ils doivent être plausibles dans l'intrigue et, d'autre part, ils doivent avoir un effet inattendu sur le

mode de pensée habituel et conventionnel du public. Cela correspond aux principes de base de la pratique comique. Nous pouvons constater également que l'auteur de la *sitcom* observe minutieusement la vie quotidienne et façonne les vraies situations pour en amplifier quelques aspects, c'est pourquoi les spectateurs trouvent les situations comiques imprévisibles, mais encore raisonnables. Ce rapprochement avec la vie des spectateurs leur permet de se mettre facilement dans la peau du personnage. En conséquence, le rire, suscité notamment par le complexe de supériorité, ne vise pas seulement les personnages présentés dans la scène, mais aussi les téléspectateurs eux-mêmes, ou par extension les faiblesses communes de l'homme. Par ailleurs, l'auteur de la *sitcom* n'exclut pas d'inclure le sérieux, la chaleur, et les réflexions sur la vie dans certains passages. C'est cette position réaliste qui la rend si proche du public et lui donne une résonance. Mais comme nous l'avons expliqué, son intrigue porte une teinte irréaliste, qui lui permet de rendre possibles certaines impossibilités dans l'intrigue en utilisant divers moyens cinématographiques, ce qui est également la façon dont la *sitcom*, en tant que divertissement mental, amène les téléspectateurs à transgresser provisoirement les règles rituelles et à rompre avec la banalité de la vie.

Bibliographie

ADAM J.-M., 1988, « Un genre du récit : le monologue narratif au théâtre » in *Pratiques*, n° 59, pp. 51-71.

ALVAREZ G., 1982, « Les mécanisme linguistiques de l'humour », in *Québec français*, n° 46, Les Publications Québec français, pp. 24-27.

ARRIVÉ M., GADET F., GALMICHE M., 1986, *La grammaire d'aujourd'hui*, Paris, Flammarion.

ARROYO ORTEGA Á., 2009, « La théorie de la pertinence appliquée à une fable de La Fontaine » in *L'Information Grammaticale*, N° 123, pp. 3-9.

AUMONT J. *et al.*, 2016, *Esthétique du film*, 5^e éd., Malakoff, Armand Colin.

BAKHTINE M., 1982, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Paris, Gallimard.

BENASSI S., 2000, *Série et feuilletons T.V., pour une typologie des fictions télévisuelle*, Liège, Édition du Céfal.

BENASSI S., 2011, *Sérialité(s)* in *Décoder les séries télévisées*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, s.a., pp. 75-101.

BENVENISTE É., 1976, *Problèmes de linguistique générale*, Tome II, Paris, Gallimard.

BERCHET F., 1979, « Éléments de conversation » in *Communications* n° 30, La Conversation, pp. 109-163.

BERGSON H., 1990, *Le rire : essai sur la signification du comique*, Paris, Librairie Félix Alcan.

BIRDWHISTELL R. L., LACOSTE M.(trad.), 1968, « l'analyse kinésique » in *Langage*,

n°10 : *Pratiques et langages gestuels*, Didier-Larousse, pp. 101-106.

BLODWENN M., 2015, *La sitcom: le rire séquentiel et la domination idéologique – Étude sur la série Friends (1994- 2004)*, Colloque internationale “L’imaginaire sériel”, Université Stendhal Grenoble, Grenoble, France.

BOUTET B., 2011, *Histoire des séries télévisées* in *Décodé les séries télévisées*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur s.a., pp. 11-43.

BROWN P., FRASER C., 1979, *Speech as a marker of situation*, in *Scherer et Giles*, pp. 33-62.

BROWN P, LEVINSON S.C., 1978, *Politeness: Some Universals in Language Usage*, Cambridge University Press.

CARAZZÉ A., 2007, *Les séries télé, l’histoire, les succès, les coulisses*, Paris, Hachette Pratique.

CAZENEUVE J., 1996, *Du calembour au mot d’esprit*, Paris, Édition du Rocher.

CHABANNE J. C., 1999, « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l’interaction humoristique », in DUFAYS J.-M., ROSIER L. (dir.) *Approches du discours comique*, Bruxelles: Mardaga, coll. « Philosophie et langage », pp. 35-53.

COLAS R., 1999, « 200 mots à la minute, le débit oral des médias » in *Communication et langages*, N°119, pp. 66-75.

COSNIER J., 1984, « La psychanalyse, le langage et la communication » in *Psychothérapies*, pp. 215-221.

COSNIER J., BROSSARD A., 1984, *La Communication non verbale*, Paris, Neuchâtel.

DIDEROT D., 2016, *De la poésie dramatiques*, BNF Collection ebook.

DUBOIS J. et al., 1994, *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Paris, Larousse.

DUFAYS J.-L., 1994, *Stéréotypes et lecture. Essai sur la réception littéraire*, Liège, Mardaga.

DU MARSAIS C., 1997, *Traités des tropes*, Paris, Le Nouveau Commerce.

-
- DUMONT L., 1862, *Des causes du rire*, Paris, A. Durand
- ESCARPIT R., 1981, *l'Humour*, Paris, Presses universitaires de France, 2^e édition.
- ESQUENAZI J.-P., 2009, *Mythologie des séries télé*, Paris, Le cavalier Bleu.
- FANO M., 1981, *Le son et le sens*, in *Cinémas de la modernité : films, théories*, Paris, Klincksieck, pp. 105-122
- FENG M. 冯梦龙, s.d., *Xiaofu 笑府* (Trésor comique), ressources en ligne : <https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&res=318400&remap=gb>
- FEUER J., 1986, *Narrative form in American network television*, in *High theory / Low culture*, Manchester, Colin MacCabe, pp.614-617.
- FRÉDÉRIC F., 1969, « Contexte et situation », in MARTINET A. (dir.), *La linguistique : guide alphabétique*, Paris, Denoël.
- GADET F., 2007, *La variation sociale en français*, nouvelle édition revue et augmentée, Paris, Éditions Ophrys.
- GALISSON R., D. COSTE D. (dir.), 1976, *Dictionnaire de didactique des langues*, Paris, Hachette.
- GENETTE G., 1982, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil.
- GOFFMAN E., 1974, *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit.
- GOFFMAN E., 1988, *Les moments et leurs hommes*, Paris, Seuil.
- GOFFMAN E., 1996, *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*, New York, The Free Press.
- GRICE H. P., 1979, « Logique et conversation » in *Communications*, n°30, pp. 57-72.
- HALL E.T., 1978, *La Dimension cachée*, trad. Par A. PETITA, Paris, Points.
- HAMON P., 1996, *L'ironie littéraire. Essai sur les formes de l'écriture oblique*, Paris, Hachette Livre.

HAYWARD S., 1990, « Les trois catégories de la sitcom anglaise », in *CinémAction N 57* : « les feuilletons télévisés européens », Corlet/Télérama.

HEGEL G.W.F, 1997, *Cours d'esthétique*, Tome III, trad. par LEFEBVRE J.-P. et Von SCHENECK V., Paris, Aubier.

HOBBS Th.,1997, *De la nature humaine*, Paris, J. Vrin.

HU F. 胡范畴, 1987, *Youmo yuyanxue 幽默语言学* (La linguistique de l'humour), Shanghai, Maison d'édition de l'académie de science sociale.

HUGO V., 2009, *Préface de Cromwell*, Paris, Larousse.

JONSON B., 2008, *Every Man Out of His Humour*, Biblioteca virtual universal, Ressources en ligne: <https://biblioteca.org.ar/libros/167071.pdf>

KANT E., 2015, *Critique de la faculté de juger*, trad. par RENAUT. A, Paris, Flammarion.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 1984, « Pour une approche pragmatique du dialogue théâtral », in *Pratiques* No. 41, pp. 46-62.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 1990, *Les interactions verbales*, Tome 1, Paris, Armand Colin.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 1996, *La conversation*, Paris, Éditions du Seuil.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 1996, « Dialogue théâtral vs conversations ordinaires », in *Cahiers de praxématique*, pp. 32-49.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 1996, « Texte et contexte », in SCHMOLL P. (dir.), *SCOLIA*, No. 6 *Contexte(s)*, pp. 39-60.

KERBRAT-ORECCHIONI C.,2005, « La construction de la relation interpersonnelles: quelques remarques sur cette dimension du dialogue » in *Cahiers de la linguistique française*, n°16, pp. 69-88.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 2005, *Le discours en interaction*, Paris, Armand Colin.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 2007, « Le traitement du contexte en analyse du discours en interaction », in SANDRÉ M.(éd.), *Analyse du discours et contextes*,

Limoge, Lambert-Lucas, pp. 11-30.

KLEIBER G., 1997, « Quand le contexte va, tout va et...inversement », in GUIMIER G. (dir.), *Co-texte et calcul du sens*, Presses universitaires de Caen, pp. 11-29.

KLEIBER G., 1998, « Dimensions du contexte : écrit vs oral », in BILGER M.(dir.), *Analyse linguistique et approches de l'oral*, Leuven-Paris-Peeters, pp. 123-134.

LABOV W., 1976, *Sociolinguistique*, Paris, Minuit.

LABOV W., D. FANSHEL D., 1977, *Therapeutic Discourse*, New York, Academic Press.

LAN LING XIAO XIAO SHENG 兰陵笑笑生, s.d., *Jin ping mei 金瓶梅* (Fleur en fiole d'or), Guilin, Maison d'édition Lijiang.

LAROCHE-BOUVY D., « Exploration et transgression : deux fonctions de l'incongru langagier » in *Humoresques 2 : Humour, science et langage*, pp. 93-102.

LEECH G. N., 1991, *Principles of Pragmatics*, London & New York, Longman.

LÉON P.-R., 1976, « De l'analyse psychologique à la catégorisation auditive et acoustique des émotions dans la paroles » in *Journal de psychologie normale et pathologique*, 3-4, pp. 305-324.

LI Z. 李泽厚, 1980, *Meixue lunji 美学论集* (Recueil de théories esthétique), Shanghai, Maison d'édition Shanghai Wenyi.

LIN Y. 林语堂, 1924, *Zhengyi sanwen bing tichang youmo 《征译散文并提倡幽默》* in *Chenbao fu juan 晨报副镌*.

LIU X., 刘勰, s.d., *Wen Xin diao long 文心雕龙* (*Le Cœur de la littérature et la Sculpture des dragons*), Ressources en ligne : <https://ctext.org/wenxin-diaolong/zhs>

LU X. 鲁迅, 1981, *Luxun quanji 鲁迅全集* (Collection complète de LU Xun), Beijing, Maison d'édition Renmin Wenxue.

MACÉ É, 2007, « Des minorités visibles aux néostéréotypes » in *Journal des anthropologues*, Hors-série, pp. 69-87.

MAINGUENEAU D., 1996, *Les termes clés de l'analyse du discours*, Paris, Éditions du Seuil.

-
- MAINGUENEAU D., 2014, *Discours et analyse du discours*, Paris, Armand Colin.
- MARQUE-PUCHEU C., « Stéréotypes, économie de réflexion et de moyens : application aux Français et à la langue française », in *Didactique des langues : domaines et dénominations* (textes réunis par Mihai Dat), Dijon, ABELL, pp. 39-64.
- MAURON C., 1985, *Psychocritique du genre comique : Aristophane, Plaute, Térence, Molière*, Paris, Librairie José Corti.
- MAZALEYRAT J., MOLINIÉ G., 1989, *Vocabulaire de la stylistique*, Paris, Presse Universitaires de France.
- MEHRABIAN A., 1976, « Decoding of Inconsistent Communications » in *Journal of Personality and Social Psychology* 6, PP. 109-114.
- MONTAIGNE M., 1580, *Essais*, Tome I., Ressources en ligne : <https://ia801507.us.archive.org/12/items/QuePhilosopherCEstApprendreAMourir/EssaisI.pdf>
- MURALT B.-L., 1725, *Lettres sur les Anglais et les Français*, Bibliothèque numérique romande, Ressources en ligne : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k814855>
- NEL N., 1990, « Quels sont les éléments clés de la sérialité? » in *CinémAction N 57 : les feuilletons télévisés européens*, Corlet/Télérama.
- NOURISSIER F., 2001, *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, Encyclopaedia Universalis Albin Michel.
- POTTIER B. 1973, *Le langage*, Paris, Retz.
- REY A., 2005, *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, Le Robert.
- REY A., 2016, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.
- SACKS H. et al. 1974, « A Simplied Systematics for the Organization or Turn-Taking for Conversation » in *Language*, Linguistic Society of America, pp. 697-735.
- SAREIL J., 1985, « La contradiction comique » in *L'écriture comique*, Presses Universitaires de France.

-
- SAUVY A., 1998, *Aux sources de l'humour*, Paris, Éditions Odile Jacob.
- SCHANK R., ABELSON R., 1977, *Scripts, Plans, Goals, and Understanding*, New Jersey, L. Erlbaum Associates.
- SCHOPENHAUER A., 2009, *Le monde comme volonté et représentation*, Tome I, Paris, Gallimard.
- SIMA Q. 司马迁, s.d. *Shiji 史记* (Mémoires historiques)
- TCHOUGOUNNIKOV S., TEIXEIRA J., 2021, « L'approche formaliste et l'esthétique de l'empathie » in *Theodor Lipps (1851-1914): psychologie, philosophie, esthétique, langage/psychology, philosophy, aesthetics, language*, Ressources en ligne : <https://books.sdvigpress.org/pub-138652>
- PAN Z. 潘之恒, s.d., *Xie shi Yin 谐史引*, (Introduction à l'histoire comique), Shanghai, Maison d'édition Guji.
- PLATON, s.d. *Philèbe*, trad. par FRANÇOIS. F., 2002, Paris, Flammarion.
- REED M.-K., REED R.-M., 1992, *Encyclopedia de Television Cable and Video*, New York, Van Nostrand Reinhold.
- VAN GORP H., 2005, *Dictionnaire des termes littéraires*, Paris, H. Champion.
- VAN TIEGHE P., 1984, *Dictionnaire des littératures (K-Q)*, Paris, Presses universitaires de France.
- VIALA A., ARON P., SAINT-JACQUES D., 2002, *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Presses universitaires de France.
- WANG L. 王利器, 1981, *Lidai xiaohua ji 历代笑话集* (Le recueil d'histoires drôles dans l'histoire), Shanghai, Maison d'édition Guji.
- WINCKLER M., 2001, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, Paris, Le passage.
- XIA Z. (ed.), 2003, *Cihai 辞海* (Mer de mots : Dictionnaire encyclopédique chinois), Shanghai, Maison d'édition Zhonghua Shuju.

YANG B. 杨斌, 1997, *Dianshi Youmo Lungang* 电视幽默论纲 (*Introduction à l'humour télévisuel*), Beijing, Maison d'édition de la radiotélévision chinoise.

ZHU G. 朱光潜, 1982, *ZhuGuangqian Meixue Wenji* 朱光潜美学文集 (*La collection esthétique de Zhu Guangqian*), Shanghai, Maison d'édition Shanghai Wenyi.