

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

*PROJET BOEUF*: VARIATIONS PARODIQUES

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

ANNE-MARIE LACHANCE

JUILLET 2017

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## AVANT PROPOS

Comment établir la genèse d'un tel projet? En y réfléchissant, je me dis que j'ai toujours aimé la lecture et l'écriture. S'agit-il d'un point de départ? Peut-être. J'ai toujours aimé le côté ludique de la langue et me souviens qu'enfant, les livres qui m'accrochaient le plus étaient ceux dans lesquels les mots m'apparaissaient être une matière vivante avec laquelle l'auteur s'était permis de s'amuser, créant ainsi des images, des ambiances et des personnages qui touchaient la jeune lectrice que j'étais. Puis à l'adolescence, la découverte du théâtre fut pour moi une révélation. Mais ce désir foudroyant ne le fut pas assez pour que je m'y consacre pleinement. Aussi, bien que très discret, voire inconscient, le désir de jouer a certainement toujours été présent en moi.

Finalement, après des études en ébénisterie, qui m'auront notamment appris que malgré mon attirance indéniable pour les arts manuels, le niveau de précision que ceux-ci exigent évacue chez moi toute spontanéité et toute possibilité d'improviser, j'entamai des études en communication à l'UQAM en 2003. Ce sont d'ailleurs ces études qui m'amènèrent éventuellement à travailler comme chercheuse pour la télévision et à collaborer à des émissions de tous genres. Quelques années de pratique plus tard, je réalisai que si ce média avait l'heur de toucher un très large public, il ne parvenait pas réellement à m'atteindre et constatai que mon intérêt était davantage tourné vers la radio, dont la mobilité et la proximité qu'elle semble engager avec l'auditeur me charmaient. Également, il me semblait qu'en ne pouvant s'appuyer sur l'image, la radio priorise le contenu parlé qui se doit d'être plus éloquent et plus dense. Cette caractéristique touchait directement la chercheuse que je suis. Aussi étais-je une auditrice fidèle de la radio de la Société Radio-Canada, qui me suivait partout.

Parallèlement, il y a quelques années, j'eus le plaisir de découvrir d'autres radios via le web (*voir sect. 3.1*) et c'est au contact de ces radios, plus expérimentales et relayant autre chose que de l'information, que mon désir de création s'est développé. En effet, le mode de diffusion web, notamment, éliminait de nombreuses contraintes et il me semblait que les possibilités étaient infinies et qu'il s'agissait là d'un terrain de jeu dont je n'aurais jamais osé rêver.

Ainsi emballée par ces découvertes et souhaitant poursuivre ma carrière dans les médias, je me suis prise à rêver de créer une radio. Et si cette perspective était réjouissante, elle l'était d'autant que je l'envisageais en tant que créatrice. J'allais enfin pouvoir jouer, écrire, inventer des univers. Il me fallait donc m'impliquer, me commettre, prendre la parole et voir ce que j'aurais à proposer dans le cadre de cette potentielle nouvelle radio. Ce désir allait m'amener à prendre une pause professionnelle, à entreprendre des études à l'UQAM et me mener, quelques années plus tard, à écrire les pages qui suivent.

## REMERCIEMENTS

En tout premier lieu, je tiens à remercier Simon-Pierre Gourd qui a accepté de diriger ce mémoire et qui m'a éclairée et ramenée à l'essentiel lors de mes nombreux moments d'égarement.

Je remercie aussi le personnel enseignant de l'UQAM de m'avoir soutenue et encouragée dans ma démarche, et tout particulièrement Daniel Courville dont l'expertise, l'écoute et la généreuse présence m'ont été précieuses.

Je souhaite également remercier famille et amis pour leur soutien et leur écoute tout au long de cette aventure qui s'est avérée être beaucoup plus longue que prévu. Sans doute se sentiront-ils eux aussi délestés d'un certain poids.

Finalement, je tiens à souligner le support de Julien Eclanher qui m'a encouragée à des moments clés et surtout éclairée de ses commentaires nombreux et toujours pertinents, et sans qui je n'aurais sans doute pas développé une relation aussi harmonieuse avec mon principal outil de travail.

## TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....	ii
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
ORIENTATION DE LA DÉMARCHE.....	4
1.1 Origines du projet.....	4
1.2 Énoncé d'intention.....	5
1.3 Intention artistique et limites de la recherche.....	5
1.4 Pertinence sociale .....	8
CHAPITRE II	
ANCRAGES CONCEPTUELS.....	10
2.1 L'hypertextualité comme stratégie créative.....	11
2.1.1 Des théories basées sur la littérature .....	12
2.1.2 Hypermédialité.....	13
2.2 Retour en arrière : transtextualité, pilier de la littérature comparée.....	16
2.2.1 Écriture imitative, palimpseste et littérature au second degré.....	17
2.2.2 Les relations transtextuelles : inter, para, méta, archi et hypertextualité..	19
2.2.3 Pastiche.....	22
2.2.4 Et un peu de parodie.....	24
2.2.5 Conformité.....	25
2.2.6 Charge humoristique, effet comique.....	27
2.2.7 Quelles fonctions pour le pastiche? .....	29
CHAPITRE III	
CADRAGE DE L'ŒUVRE.....	34
3.1 <i>ARTE radio</i> .....	34
3.2 <i>Exercices de style</i> , de Raymond Queneau .....	38
3.3 <i>What's up, Tiger Lily (Lily la tigresse)</i> de Woody Allen.....	40

CHAPITRE IV	
LE PROJET.....	45
4.1 Aspect descriptif et matériel.....	45
4.1.1 Diffusion et mode d'écoute.....	46
4.2 Aspect esthétique et compositionnel .....	47
4.2.1 Capsule 1 - Documentaire .....	48
4.2.2 Capsule 2 – Sports.....	50
4.2.3 Capsule 3 – Train.....	52
4.3 Processus créatif .....	54
4.4 Méthodologie de l'œuvre .....	54
4.4.1 Capsule 1 – Documentaire.....	56
4.4.2 Capsule 2 – Sports.....	57
4.4.3 Capsule 3 – Train.....	58
4.5 Expérimentations.....	58
CONCLUSION.....	60
APPENDICES A	
TABLEAUX TRANSTEXTUELS.....	62
A. 1 Système aristotélicien des genres poétiques.....	63
A. 2 Tableau général des pratiques hypertextuelles selon Gérard Génette.....	64
APPENDICES B	
SYNTHÈSE - TRAITEMENT SONORE.....	65
B. 1 Synthèse traitement sonore – Capsule <i>Documentaire</i> .....	66
B. 2 Synthèse traitement sonore – Capsule <i>Sports</i> .....	72
B. 3 Synthèse traitement sonore – Capsule <i>Train</i> .....	79
APPENDICES C	
ANALYSE VISUELLE ET SONORE ET MATRICES D'IMITATION.....	85
C. 1 Analyse visuelle et sonore - <i>Découverte</i> .....	86
C. 2 Analyse visuelle et sonore – <i>On prend toujours un train pour la vie</i> .....	92
C. 3 Matrice d'imitation – Capsule <i>Documentaire</i> .....	101

C. 4 Matrice d'imitation – Capsule <i>Sports</i> .....	102
C. 5 Matrice d'imitation – Capsule <i>Train</i> .....	103
C. 6 Session d'enregistrement.....	104
C. 7 Programme <i>Way Down in the Hole</i> (2011).....	105
APPENDICES D	
CONTENU MULTIMÉDIA.....	106
RÉFÉRENCES	
Références bibliographiques.....	107
Références électroniques.....	110
Oeuvres citées.....	111

## RÉSUMÉ

*Projet Bœuf* est un exercice stylistique sonore ayant comme point de départ l'idée d'une émission de cuisine, telle que popularisée par la télévision. Toutefois, de l'idée d'émission de cuisine, nous ne retiendrons que la base, soit la recette. Il s'agit donc d'une exploration créative et ludique qui donne à entendre la rencontre improbable entre une recette de bœuf bourguignon et trois formats de productions médiatiques différents. Le résultat se décline en trois capsules de durées variables qui s'approprient et transposent les différentes stratégies narratives propres à chaque format afin de mettre en scène une recette et d'en extraire le plus grand potentiel créatif et expressif. À chaque capsule, un genre différent est exploré et ainsi, les éléments de départ subissent l'influence de modes opératoires et esthétiques liés à d'autres genres, à travers une démarche s'inscrivant dans une perspective hypertextuelle et faisant précisément du pastiche et de la parodie ses armes de prédilection. Cette recherche ne s'attaque donc pas précisément à la transposition d'une œuvre mais tente plutôt d'orchestrer la collision momentanée entre différents styles et différents formats médiatiques et ce, à travers les contraintes d'un média sonore.

**MOTS-CLÉS :** exercice de style, hypermédialité, hypertextualité, imitation, intertextualité, parodie, pastiche, radio, recette, sonore, style, transcontextualisation, transtextualité, variation

## INTRODUCTION

Éveillée à la chose gastronomique par les émissions de cuisine télévisées des années 1990 (dont Daniel Pinard et Josée Di Stasio semblaient annoncer un renouveau rafraichissant, pour l'époque), je m'intéresse à tout ce qui concerne la cuisine. La première production sur laquelle j'ai œuvré comme recherchiste était d'ailleurs une émission de cuisine. Ce n'est d'ailleurs pas étonnant, puisqu'il semble y en avoir jusqu'à plus faim (!). Il y a certainement les émissions culinaires diffusées sur les chaînes généralistes et, en date de publication de ce mémoire, sans efforts, j'en dénombre aisément une dizaine (*Signé M, Curieux Bégin, Ricardo, In the kitchen with Stefano Faita, À la Di Stasio, Cuisine Futée Parents pressés, Un chef à la cabane, Les Chefs, La Relève, Le Combat des Villes*, etc.). Mais il y a également toutes les chaînes spécialisées (The Food Network, Zeste, Gusto, etc.) qui diffusent en continu du contenu en lien avec la nourriture. Les façons de traiter le sujet *nourriture* diffèrent fort heureusement, passant du concours entre cuisiniers amateurs ou professionnels, à leur forme plus classique dans laquelle un chef (ou un épicurien curieux), accompagné ou pas, nous fait découvrir des recettes et explore des thématiques liées à la nourriture.

À la radio, les émissions abordant la gastronomie sont moins nombreuses, voire inexistantes. À la *Première Chaîne* de Radio-Canada, on nous proposait depuis plusieurs années le magazine *Bien dans son assiette* qui abordait différentes questions liées à l'alimentation. Il y a plusieurs années, j'y avais d'ailleurs entendu un reportage sur les pommes dans lequel on faisait goûter et comparer les différentes pommes offertes dans le verger que la chroniqueuse visitait ce jour-là. Je me souviens encore de mon agacement en entendant les bruits de mastication. On y percevait la texture croquante, les jus relâchés dans la bouche et c'était pour moi un concert abominable. Mais c'est cette expérience qui avait semé le germe de ce projet en posant pour une première fois la question *comment rendre les choses appétissantes, sans la puissance*

*d'évocation de l'image ?* qui allait bientôt s'exprimer de façon plus générale et devenir *que pourrait être une émission de cuisine radiophonique?* Ainsi dès les premières lueurs, mon projet s'exprimait en termes d'exploration et de potentialités et cette nature volontairement non définie, aux résultats aussi imprévisibles qu'inattendus, est toujours restée.

*Projet Boeuf* est donc né d'une volonté de proposer une émission de cuisine en version radiophonique. Mais n'étant certaine d'aucune stratégie valable pour y parvenir, je me suis tranquillement laissée guider par ce qui instinctivement me faisait plaisir et constituait pour moi un moteur créatif indéniable; l'improvisation, l'imitation. J'allais donc emprunter d'autres formats connus, popularisés par la télévision, pour y injecter mon sujet *recette* et voir ce qui en résulterait. Un simple rebrassage de cartes s'inscrivant dans une perspective d'exploration et d'expérimentation.

Il m'a donc été nécessaire de partir d'un modèle et de l'analyser (*voir app. C.1, C. 2, D.4 ET D.5*) afin de me l'approprier et d'en transposer le contenu. Toutefois, je n'entends pas ici faire une analyse des stratégies expressives employées à la télévision afin de les traduire dans un univers sonore. Il s'agit davantage de s'appuyer de manière plus générale sur les traits stylistiques caractéristiques de ces différents formats que de les traduire et les transposer de manière systématique et suivant un impératif de fidélité.

Le premier chapitre proposera donc un aperçu du projet, ainsi que les motivations qui m'y ont menée et les objectifs poursuivis par la suite. J'y aborderai aussi la pertinence du projet tant dans mon parcours personnel que dans le contexte médiatique actuel. Par la suite, le chapitre deux présentera les ancrages conceptuels qui sous-tendent le projet et qui m'ont permis de mieux saisir les éléments constitutifs de mon travail et donc de réfléchir et expliquer l'articulation de cette rencontre improbable. Au

chapitre trois je tenterai de le positionner dans une perspective plus large, par rapport à des œuvres faisant écho à la démarche entreprise dans le présent projet. Finalement, le chapitre quatre mettra en lumière la méthodologie et les stratégies concrètes mises à profit dans la création de ce projet.

## CHAPITRE I

### ORIENTATION DE LA DÉMARCHE

#### 1.1 Origines du projet

En marge de mon parcours professionnel comme recherchiste au contenu destiné à la télévision, j'ai toujours apprécié l'écriture et ai développé au fil du temps un goût particulier pour les petits montages mettant en scène des objets et des photos glanées çà et là. Aussi me suis-je mis à créer, de manière très spontanée et avec comme seul objectif de me faire plaisir et de faire sourire mon entourage, des petits collages qui décontextualisaient des images et des objets de leur sens, contexte et utilité premiers et qui les amenaient à exprimer des vœux, idées et blagues qui me venaient spontanément à l'esprit. Cette volonté ludique sera par ailleurs déterminante dans l'ensemble de la présente démarche. -

En parallèle, mon travail dans les médias m'a amenée à développer un intérêt pour le contenu des productions et tout particulièrement des productions radiophoniques. J'avais envie de rejoindre une tradition davantage développée en Europe, celle des *hörspiel* et des documentaires de création. Avidée de romans audio, je me suis également prise à rêver de radio-romans et autres types de productions radiophoniques autrefois populaires mais aujourd'hui beaucoup plus rares. J'étais donc animée par le désir de revisiter de vieux formats et d'explorer la possibilité de les faire revivre, ainsi que par le profond désir de renouveler le potentiel radiophonique de manière plus générale. C'est d'ailleurs notamment ce qui me mènera à m'inscrire à la maîtrise.

## 1.2 Énoncé d'intention

*Projet Bœuf* s'inscrit dans une perspective de recherche sur ce que pourrait être une émission de cuisine à la radio. Qui plus est, il le fait en prenant comme modèle des modèles télévisuels, bien que les possibilités de modèles soient infinies et que celles-ci continuent par ailleurs de fuser en moi quotidiennement dans une logique combinatoire qui fait feu de tout bois.

En effet, au départ, il m'apparait que toutes les façons de parler de cuisine sont bonnes. On peut le faire de manière très évocatrice, poétique, on peut aussi vouloir créer un sentiment proche du dégoût. Enfin, tout me semble possible et pour parvenir à changer ma façon d'envisager l'émission de cuisine, je me dis que je peux déplacer celle-ci dans des contextes tout autres, par exemple. Je peux transposer, adapter, parodier, bref m'amuser à imaginer l'idée d'une recette, livrée de différentes façons. C'est donc l'intention générale qui sous-tend la démarche entamée dans *Projet Bœuf*: mélanger des ingrédients, provoquer la rencontre entre un format et un sujet puis entendre le résultat. Et ultimement, peut-être y découvrir de nouvelles avenues expressives et une nouvelle façon, inattendue, de parler de gastronomie à la radio ou du moins, sans visuel.

## 1.3 Intention artistique et objectifs de recherche

Mon travail de transposition d'une émission de télévision en émission de radio à la manière d'un autre format ou style établi ne se prétend aucunement être une analyse exhaustive des stratégies expressives télévisuelles. Bien sûr j'élaborerai sur les stratégies déployées pour arriver à *faire image* tout en m'exprimant seulement à partir d'un matériau sonore (*voir app.* B.1, B.2 et B.3). En effet, la suppression de l'image n'est pas anodine, surtout dans le cas d'un sujet éminemment sensoriel. Toutefois, si

mon projet propose une réappropriation des stratégies expressives employées par les trois styles ciblés, il ne s'agit pas ici de déboucher sur une étude des modes sémiotiques plus fondamentaux, propres à chaque média.

En effet, l'idée de départ étant de participer à un renouvellement de la proposition radiophonique, j'aurais pu me lancer dans une analyse qui porte sur le média lui-même et qui en analyse les stratégies narratives. Mais l'idée n'était pas tant de réfléchir à la possibilité de passer d'un média à l'autre à l'intérieur d'un même texte/projet, que d'essayer des stratégies créatives afin de contribuer à un éventuel renouvellement du média. Ainsi, les formats et styles choisis me servent essentiellement de point de départ et de cadre de référence. Je m'approprie donc les stratégies expressives et les traits caractéristiques pour m'en faire un tremplin créatif, mais je souhaite également m'en affranchir et les surpasser afin de m'offrir une liberté de création dont l'objectif est d'enrichir mon exploration stylistique.

Dans cette même perspective, il importe de souligner la nature fondamentalement ludique du projet. Car s'il est né d'une réelle interrogation, le projet s'est ensuite forgé sur la base d'une volonté d'exploration en mode ludique, d'abord dans la bifurcation qui m'a amenée à considérer le projet en décalage par rapport au modèle originel, mais également dans la volonté de tout faire en solo, en mode très artisanal. Ainsi, tant dans le travail de réalisation que dans le travail d'interprétation et de création, le projet est porté par un désir de prendre plaisir et de m'amuser à chacune des étapes de sa réalisation.

Les chapitres suivants nous éclaireront sur la nature parodique du projet. Tant sur la façon d'y parvenir que sur les implications et les questions que ce mode d'expression génère. Je me permettrai simplement ici de préciser combien ce mode d'expression m'apparaît de plus en plus comme étant fondamental dans ma démarche artistique. En effet, les années qui se sont écoulées depuis le début du projet m'ont permis de

constater que très souvent, les élans créatifs qui surgissent en moi le font par le biais de la parodie et de l'imitation. J'y prends en effet un grand plaisir et cette recherche de plaisir génère à son tour de nombreux désirs de création. C'est ainsi que la parodie et l'imitation se sont tout naturellement imposées dans le projet, sans nécessairement que je ne m'y attende. Je m'attarderai plus longuement à cet aspect de ma pratique au chapitre quatre portant sur la méthodologie et les expérimentations :

Par ailleurs, si l'idée de la recontextualisation improbable et d'imitation étaient d'emblée au centre du projet, j'ai rapidement constaté qu'il me faudrait, pour les fins qui nous intéressent ici, délimiter un champ d'intérêt. Car si en effet le canevas de base était essentiellement « une émission de cuisine à la sauce X », les possibilités étaient infinies. Dans cette perspective, le *sujet* « émission de cuisine » pouvait rencontrer les arts conceptuels (une émission de cuisine dada, ou cubiste, par exemple), un genre cinématographique (horreur, pornographie, etc), un style musical, un format télévisuel (bulletin de nouvelles, documentaire, émission de sports), voire une production télévisuelle précise (*On prend toujours un train...*). Bref, pour reprendre les termes de Jules Laforgue, il y avait « de l'infini sur la planche » (1922, p.33) et mon plaisir à concevoir et à m'adonner à ce genre d'association était manifeste et insatiable. Aussi, devant l'étendue de la tâche ai-je dû circonscrire un terrain de jeu et ainsi délimiter un espace de création et de réflexion. C'est ainsi qu'il fut décidé que mon exploration sonore serait constituée, pour le présent projet, à partir de la rencontre entre le sujet *recette* et trois formats télévisuels relativement connus.

La réalisation de *Projet Bœuf* a donc été portée par le plaisir et a tenté de se situer le plus loin possible du tourment créatif d'une démarche douloureuse ou trop intellectualisée. C'est la recherche de spontanéité et de plaisir qui m'a guidée dans ma façon de penser et de m'engager dans ce projet. Et c'est avec un petit sourire en coin que se sont réalisées chacune des étapes du projet.

#### 1.4 Pertinence sociale

Je suis une fan de radio car j'y vois une grande possibilité de jouer avec le matériau sonore et d'engendrer de nouvelles formes. Aussi, mon intérêt premier est-il de travailler au renouvellement de la production radiophonique. Je souhaite en effet que ce média, qui a connu des heures plus glorieuses autrefois, retrouve sa vigueur. Cela étant dit, pour avoir participé en 2014 au *Third Coast International Audio Festival*<sup>1</sup> de Chicago portant sur la radio et plus précisément sur le *storytelling*<sup>2</sup>, il me semble qu'on assiste actuellement à un renouveau radiophonique qui génère (et qui émerge d') un intérêt manifeste pour ce média qui se transforme et migre notamment du côté du numérique, pour se consommer à la demande, en baladodiffusion. D'ailleurs, le nombre de *balados* ne cesse d'augmenter et leur popularité s'accroît également<sup>3</sup>. Bref, la radio est bien loin d'être morte et je crois que mon intérêt marqué pour celle-ci s'inscrit, de manière plus large, dans l'air du temps.

Aussi, mon intention de départ invitait à une création riche et sans limite, laquelle a dû être précisée pour les besoins du projet. Mais ultimement, elle pourrait s'inscrire comme premier essai d'un petit laboratoire d'idées et d'exploration sonore, un peu dans l'esprit de ce que l'on fait à l'OuRaPo (OUvroir de RAdiophonie POtentielle) et sur lequel je reviendrai plus abondamment au chapitre trois.

---

<sup>1</sup> <http://www.thirdcoastfestival.org/>

<sup>2</sup> La traduction correcte serait sans doute « l'art de raconter une histoire » mais je ne pouvais me résigner à l'employer tant elle me semble trop large et inadaptée.

<sup>3</sup> Selon une étude menée par Edison Research et Triton, en 2006, seuls 11% de la population américaine avait déjà écouté un podcast. 10 années plus tard, ce chiffre monte à 36%. Et on prévoit une croissance de 23% en 2016. D'après cette même étude, 57 millions d'Américains de plus de 12 ans écoutent chaque mois des podcasts, ce qui représente environ 21% de la population. Ils n'étaient que 9% en 2008, avant de passer à 12% en 2013. (Edison Research, 2016)

Ainsi, à travers une démarche générale de parodie et d'imitation, mon intention est de créer un terrain propice à explorer les limites, les confins, les possibilités de la radio, voire même de critiquer cette dernière et, à terme, participer à son renouvellement.

## CHAPITRE II

### ANCRAGES CONCEPTUELS

« J'ai de l'infini sur la planche... »  
Jules Laforgue, *Moralités légendaires*, 1922

Le présent chapitre entend exposer le cadre conceptuel qui sous-tend la démarche entreprise dans *Projet Bœuf*. Pour débiter, j'aborderai la notion de transtextualité telle que développée par Gérard Genette (1982). Celle-ci regroupe cinq types de relations transtextuelles, soit la paratextualité, la métatextualité, l'intertextualité, l'architextualité et finalement l'hypertextualité. Cette dernière inclut quant à elle deux types de relations, soit la transformation et l'imitation, lesquelles englobent à leur tour le pastiche et la parodie. Je m'attarderai plus spécifiquement à ces deux derniers concepts qui sont au cœur même de ma pratique.

Aussi, je tiens à préciser qu'à l'image de ces pratiques, les théories entourant la transtextualité sont en constante évolution et certaines pratiques sont vues par certains théoriciens comme totalement distinctes, tandis que d'autres les regrouperont sous un même vocable. C'est notamment le cas de la notion de transtextualité qui, bien qu'adoptée par les théoriciens, s'est vue attribuer le nom d'*intertextualité* bien que Genette avait lui-même inscrit cette dernière au nombre des *relations* transtextuelles. Je préfère, par souci de clarté et de simplicité, conserver le terme proposé par Genette.

## 2.1 L'hypertextualité comme stratégie créative

« What then, can be parodied? Any codified form can, theoretically, be treated in terms of repetition with critical distance (Abastado 1976, 17 ; Morson 1981, 107), and not necessarily even in the same medium or genre. Literature is famous for parodying non-literary discourse [...]. This cross-genre play is not only the province of literature. » (Hutcheon, 1985, p.18). Voilà l'une des phrases qui confirmera la parodie comme étant un concept essentiel dans ma démarche. En effet, si au départ j'envisageais mon projet comme étant un exercice de transmédiatité<sup>4</sup> utilisant la parodie comme mode d'expression, mes lectures sur le sujet et tout particulièrement ma *rencontre* avec Gérard Genette et Linda Hutcheon notamment, dont j'évoquerai plus tard les apports théoriques, m'ont permis de comprendre que la parodie occupait une place centrale. Car bien que j'aie mentionné au chapitre précédent que ce mode d'expression est ancré en moi depuis fort longtemps, je dois admettre qu'au moment de la création, c'est bel et bien le plaisir et un profond désir de création qui m'ont guidée. Aussi les concepts de parodie, pastiche ou encore plus largement, de transtextualité, n'étaient pas présents à mon esprit. Du moins pas de manière consciente.

Ainsi selon Hutcheon la parodie reposerait « sur l'emprunt d'un élément propre à un contexte et recollage dans un nouveau [contexte], créant, par hybridation de deux codes ou langages distincts, un contraste souvent humoristique qui amène une réflexion critique. » (2010, Rivas, ¶ 1) Aussi Hutcheon précise-t-elle que le pastiche serait selon elle une simple copie de la réalité, alors que la parodie emploierait une transcontextualisation<sup>5</sup> ironique. C'est précisément cette idée d'hybridation de codes

---

<sup>4</sup> La transmédiatité désignant le transfert des caractéristiques d'un code médiatique à un autre. Ici, le passage du code télévisuel au code radiophonique. Le concept de transmédiatité fait toutefois aussi référence aux productions culturelles qui se déploient sur plusieurs médias en même temps (p. ex. un jeu vidéo dont on produit également un film, puis une bande dessinée).

<sup>5</sup> Néologisme inventé par Hutcheon elle-même (1985, p.8).

et de langages ainsi que celle de transcontextualisation qui me semblent parfaitement faire écho à ma démarche et qui feront l'objet d'une attention toute particulière au cours de ce chapitre. Quant aux intentions, ironiques ou pas, j'y reviendrai également plus tard.

### 2.1.1 Des théories basées sur la littérature

Contrairement à ce que la citation de Linda Hutcheon pourrait laisser croire, la plupart des théories portant sur la transtextualité ont comme objet, on ne s'en étonne pas, la littérature. Bien sûr, plusieurs textes mentionnent-ils au passage la radio, la télévision ou le cinéma mais l'objet d'étude principal demeure généralement la littérature. Aussi me suis-je tout de même approprié ces théories, considérant le suffixe *texte* comme faisant référence à du contenu issu d'une production culturelle plutôt que de le confiner à une définition le limitant à du contenu écrit, comme l'exprime ici Rémy Besson (2014, ¶ 2) :

« Ainsi, un film, une représentation théâtrale, un site web, une exposition d'art plastique sont aussi considérés comme étant des textes. Souvent dans cette perspective le texte est le lieu où se manifestent de manière explicite ou non d'autres textes. »

Quant à Linda Hutcheon (1985, p.11), elle aura le même genre de réflexion en parlant de la parodie plus précisément : « we must broaden the concept of parody to fit the needs of the art of our century – an art that implies another and somewhat different concept of textual appropriation. » citant ensuite le travail de réappropriation d'un style cinématographique par un réalisateur.

Dans le cas de *Projet Bœuf*, mon travail s'attaque précisément au style de trois animateurs télé ou, plus généralement encore, à trois genres télévisuels. Qu'on envisage mes cibles comme genres ou comme auteurs, elles sont comprises ici comme des manifestations culturelles, sur un support médiatique qui n'est pas le livre, mais bien la télévision, puis transposées à l'audio. Mais on pourrait aisément tracer un parallèle avec la littérature. Les animateurs étant ici vus comme des auteurs, et les genres télévisuels pris comme genres littéraires, au même titre que le polar, le conte ou la nouvelle, par exemple.

Finalement, le projet aurait très bien pu s'attaquer à un livre, ou une pièce de théâtre, par exemple et, le cas échéant, j'aurais tout de même retenu ces concepts pour dégager les éléments fondamentaux de ma démarche.

### 2.1.2 Hypermédialité

Tandis que nous sommes dans ces considérations sur la notion essentielle de texte, j'en profite pour glisser un mot sur le concept de médialité, et plus particulièrement sur l'hypermédialité. En effet, le contexte médiatique actuel protéiforme et le fait que mon projet inclut le passage d'un média à un autre m'ont d'abord amenée à lorgner du côté des études multimédias et à considérer la notion d'hypermédialité et d'intermédialité, qui s'intéressent à ce passage et qui sont particulièrement d'actualité, comme en témoigne Renée Bourassa (2008, p.19)

Afin de rendre compte de la diversité de ces formes actuelles, d'autres auteurs considèrent un spectre beaucoup plus large que celui envisagé par les premiers théoriciens de l'hypertexte: jeux interactifs (textuels et graphiques), environnements multi-joueurs [...] L'intérêt se porte vers un élargissement des formes ou encore vers des positions plus critiques. Des manières inédites d'envisager la textualité émergent du champ des nouvelles technologies [...]. La forme verbale de la textualité perd son statut de paradigme. Les problématiques se déplacent depuis le concept d'hypertextualité vers celui de l'hypermédialité, soit du paradigme de la textualité à celui de la médialité.

Aussi ai-je bien rapidement réalisé que mon intérêt n'était pas tourné vers ce passage d'un média à l'autre. En effet, je ne m'intéresse pas tant au transfert, ou à l'adaptation des stratégies télévisuelles vers la radio. Bien sûr, j'utilise certaines stratégies télévisuelles et les transpose à l'audio mais comme je le mentionnais au chapitre précédent, il ne s'agit pas de passer au peigne fin les stratégies de la télé et tenter de traduire chacune d'elles. Je reprends simplement les traits stylistiques d'une production popularisée par la télévision afin de produire un exercice exploratoire. Mais le média de départ aurait pu être tout autre. C'est ce qui différencie mon travail de l'hypermédialité.

Par ailleurs, à l'époque à laquelle on vit, caractérisée par la co-présence de plusieurs médias, j'aurais aussi pu m'interroger sur la construction de sens lors de cette manipulation. Mais je suis forcée d'admettre que ces considérations sémantiques ne génèrent aucun tourment, aucune inquiétude. Car en effet, il me semble que l'omniprésence des médias dans nos vies fait en sorte que le passage de l'un à l'autre, et la construction du sens se réalisent sans gêne. Il s'agit là d'impressions toutes personnelles, mais que je permets d'énoncer ici afin d'expliquer pourquoi je ne voyais pas d'emblée l'intérêt de tomber dans un ce type de considération.

« La notion d'hypermédialité prend alors une toute autre dimension: elle ne fait pas seulement référence au passage d'un médium à un autre, mais également à l'enrichissement du réseau sémantique dans la circulation sémiotique au sein de l'espace public par la médiation culturelle. Celle-ci ne s'incarne pas uniquement dans un objet culturel donné, mais se disperse plutôt dans une série de manifestations ou de médias variés pour se disséminer dans l'espace culturel. » (Bourassa, 2008, p. 218)

Aussi les théories entourant l'hypermédialité tournent-elles autour de cette l'idée d'une pensée formée par une conjonction de supports médiatiques. Je crois justement que mon projet jouit de cet enrichissement et, bien que non complexe, qu'il témoigne de cette circulation sémiotique<sup>6</sup> évoquée par Renée Bourassa :

Dans le procès sémiotique, le travail interprétatif se base sur une série d'inférences lectorales ou spectatorielles qui saturent les ellipses ou les blancs laissés par le texte. Ainsi la signification n'émerge pas seulement du matériel disponible dans le texte lui-même, mais également des informations collatérales que le lecteur ou spectateur surajoute à la matière textuelle. Que l'œuvre soit scripturale, filmique, scénique ou interactive, l'interprétation du lecteur/spectateur/joueur se glisse dans les interstices textuels pour construire la sémiose. [...] Bien entendu, la question de l'interprétation ne se réduit pas à l'acte de lecture, comme nous le rappelle Ricoeur, qui l'associe également à l'herméneutique des récits. En effet, la signification émerge non seulement du rapport entre l'œuvre et le lecteur, mais également du contexte plus largement interprétatif, ou herméneutique, dans lequel le texte fait signe à son tour. Mais il s'agit d'une autre question, que nous intégrerons à l'analyse dans la deuxième partie de la thèse. (Bourassa, 2008, p.164)

---

<sup>6</sup> « L'interprétation sémantique ou sémiotique est le résultat du processus par lequel le destinataire, face à la manifestation linéaire du texte, la remplit de sens. L'interprétation critique ou sémiotique, en revanche, essaie d'expliquer pour quelles raisons structurales le texte peut produire ces interprétations sémantiques (ou d'autres, alternatives).» (Eco, 1992, p.36)

## 2.2 Retour en arrière : transtextualité, pilier de la littérature comparée

Parodie, transcontextualisation, transposition, intertextualité, hypermédialité... Tous ces termes aux contours parfois flous, qui semblent souvent jouer sur un même terrain et surtout, alimenter une banque de néologismes constamment renouvelée. C'est réellement l'impression que j'avais en abordant la portion conceptuelle de mon travail de recherche-crédation. Nommer les choses de manière précise et sans équivoque m'est d'emblée apparu comme une mission impossible. En poursuivant mes lectures, j'en suis venue à la conclusion qu'il s'agissait sans doute là d'une difficulté inhérente au champ de recherche sur la littérature comparée. Celles-ci ayant pavé la voie à l'analyse des relations entretenues entre différents textes, cette impression de recouplement m'a semblé autant justifiée qu'applicable au présent exercice.

En effet, si l'idée derrière l'intertextualité est que tout texte fait écho, d'une quelconque façon, à un autre, antérieur ou ultérieur, je dois admettre qu'il en va de même pour les concepts qu'elle accueille. En effet, non seulement les relations qui unissent une œuvre à une autre sont-elles évolutives et les théoriciens classent-ils celles-ci suivant des critères variables, mais elles se font aussi souvent écho l'une à l'autre, semblant parfois répondre aux mêmes définitions, ou s'inclure partiellement les unes dans les autres. Bref c'est sans doute ce qui a contribué à brouiller cette piste au premier abord. Mais les choses s'étant par la suite éclaircies, la prochaine section (*voir sect. 2.2.1*) entend éclairer ma démarche de recherche à la lumière du champ de la transtextualité, concept phare qui accueille les relations hypertextuelles et donc le pastiche et la parodie, lesquels font partie intégrante de la démarche actuelle.

### 2.2.1 Écriture imitative, palimpseste et littérature au second degré

PALIMPSESTE, subst. masc.

A – Manuscrit sur parchemin d'auteurs anciens que les copistes du Moyen Âge ont effacé pour le recouvrir d'un second texte.

B – *Au fig.* Œuvre dont l'état présent peut laisser supposer et apparaître des traces de versions antérieures. (CNTRL, 2012)

C'est Gérard Genette, théoricien français, qui emploiera l'image du palimpseste pour évoquer cette littérature au second degré, celle-ci étant constituée *à partir de...* L'image, fort juste, me semblait bien décrire ma pratique et évoquait par ailleurs une origine lointaine. En effet, l'écriture imitative n'est pas un phénomène nouveau. D'ailleurs, on peut se demander si la création artistique purement *originale*, relevant de l'inspiration authentique, existe réellement. Quelle œuvre en effet peut se targuer de ne faire nullement écho à une autre œuvre, à un courant artistique ou à un style déjà exploré?

De l'allusion à la citation, de l'emprunt criard au plagiat déguisé, les jeux d'influences et d'aller-retour avec tel ou tel modèle, grand ou mineur, ont toujours participé de l'élaboration du texte littéraire. [...] l'intertextualité est sans doute née en même temps que l'écriture [...] (St-Amand, 2009, ¶1)

Ces rapports complexes qui relient les œuvres entre elles ont fait l'objet de plusieurs écrits. Vers la fin du 19<sup>e</sup> siècle par exemple, Anatole France publiait une *Apologie pour le plagiat* (1892) dans laquelle il questionnait les liens qu'entretiennent les textes entre eux, ainsi que la position de l'auteur s'adonnant à cette pratique d'emprunt. De nombreux auteurs l'avaient également fait bien avant lui, évoquant notamment l'écriture imitative. La *Poétique* d'Aristote en est un exemple. D'après Dupont-Roc et Lallot (*in* Sangsue, 1980, p.27) ce dernier a en effet proposé un

classement<sup>7</sup> des genres littéraires suivant deux critères ; leur objet (actions nobles ou basses) et leur mode d'énonciation (dramatique ou narratif), constituant ainsi un système dans lequel il fait entrer l'épopée, la tragédie et la comédie. La quatrième case, qui suggérait l'existence d'une catégorie qui inclurait éventuellement la parodie (actions basses en mode narratif), n'est pas toutefois pas développée (*voir app. A.1*).

Il faudra réellement attendre le début des années 80 pour que les universitaires s'y intéressent. Gérard Genette (1982) sera au nombre de ceux qui étudieront et tâcheront de classer les différentes relations intertextuelles, donnant ainsi un souffle nouveau aux recherches menées dans ce domaine. L'apport de Genette sera notamment de proposer une classification des relations intertextuelles et de préciser une terminologie floue et dans laquelle plusieurs pratiques sont souvent énoncées comme relevant d'un même mécanisme. La parodie et le pastiche, notamment, ne manqueront pas d'alimenter cet imbroglio en étant souvent confondues.

Ainsi dans son ouvrage intitulé *Palimpsestes* (1982), Gérard Genette propose cinq types de relations transtextuelles distinctes, qui peuvent également se recouper (*voir app. A.2*). Cette classification fera date dans l'histoire de la théorie littéraire et générera également son lot de questions toujours actuelles, sur lesquelles nous reviendrons plus tard. En fait, Genette nommera la transtextualité, ou transcendance textuelle du texte, « tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes. » (*op. cit. p.7*). Avant lui, en 1967, Julia Kristeva avait proposé le concept d'intertextualité déclarant que "[...] tout texte se construit comme mosaïque de

---

<sup>7</sup> La typologie aristotélicienne servira plutôt aux genres nobles, en s'attardant tout particulièrement à la tragédie, et en mobilisant une échelle de valeur plaçant la tragédie au sommet, et reléguant le narratif et la comédie à des rôles de second plan. Cette conception sera d'ailleurs très tenace à travers le temps, bien que la pratique de la comédie et de la parodie semble non seulement exister depuis longtemps, mais ne semble pas perdre en importance. On croit que cette idée provient du fait que la parodie s'en prend à l'épopée. Dans l'une des hypothèses obscure et dont la source reste, à ce jour, floue, on avance que les rhapsodes qui lisaient des vers de l'*Illiade* ou de l'*Odyssée* y mêlaient, pour délasser le public, des poèmes composés à peu près des mêmes vers, qu'ils récitaient pour détourner le sens et ainsi divertir le public. C'est ce qu'ils appelaient parodier. *Par* et *ôdé*, contre-chant.

citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte. À la place de la notion d'intersubjectivité s'installe celle d'intertextualité, et le langage poétique se lit, au moins comme double." (1969, p.84) Essentiellement, il s'agit de dire qu'aucun texte ne part de zéro. La création *ex nihilo* n'existe donc pas. Cette proposition prenait appui sur les théories des formalistes russes et plus précisément de Mikhaïl Bakhtine qui avait développé le concept de dialogisme et énoncé plus de 40 ans auparavant que la société et la culture se lisaient comme un texte, ce dernier n'étant qu'une partie d'un tout.

Toutefois, si le concept proposé par Kristeva génère énormément d'intérêt, il ne réussit toutefois pas à s'inscrire de manière efficace comme outil d'analyse. Aussi lorsque Gérard Genette, quelques années plus tard, proposera le concept de *transtextualité*, qui non seulement englobe l'intertextualité mais qui lui confère une conception réduite qu'il définit : « de manière sans doute restrictive, par une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire [...] par la présence effective d'un texte dans un autre » (1982, p.8), soit par la citation, le plagiat ou encore l'allusion. Quant au nouveau concept, la *transtextualité*, il le définit comme étant « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte » (*op. cit.* p.7).

### 2.2.2 Les relations transtextuelles : inter, para, méta, archi et hypertextualité

Ainsi, *Palimpseste* (1982), l'essai de Gérard Genette, propose le concept de transtextualité qui aborde les rapports entre les textes. Outre l'intertextualité, la transtextualité comprend la *paratextualité*, qui désigne la relation qu'entretient le texte avec son paratexte, ce dernier étant constitué de tous les signes fournis par l'auteur et destinés au lecteur (épigraphes, illustrations, sous-titres, préfaces, etc.). Ces indices peuvent par ailleurs informer le lecteur sur la relation que le texte

entretient avec d'autres textes, comme le ferait par exemple un titre comme *Le Virgile travesti* ou une indication telle que *roman* ou *pastiche*.

Dans le cas de *Projet Bœuf*, notons qu'il y a effectivement un indice paratextuel de nature contractuelle, qui indique clairement à l'auditeur les termes du contrat dans lequel il s'engage. En effet, l'utilisation de « variation parodique » n'est évidemment pas le fruit du hasard et indique de manière non-équivoque que toute ressemblance avec une autre production connue ne serait pas une pure coïncidence!

Genette propose aussi la *métatextualité*, qui réfère à la relation de commentaire qu'entretient le texte avec les critiques, avec d'autres auteurs, ou même avec son auteur lui-même. Donc tout ce qui se dit sur ce texte et ce, même de manière non citationnelle. Le métatexte peut inclure des textes qui *commentent* un autre texte, sans nécessairement le faire ouvertement.

L'*architextualité* apparaît également au nombre des relations transtextuelles. Celle-ci désigne ce qui sera déterminant dans la perception générique du texte et peut être donnée par un indice paratextuel (la mention *essai* ou *roman* en sous-titre, ou encore un titre carrément explicite comme *Les Contes* de Hans Christian Anderson, ou encore *Le roman de la rose*) ou être complètement muette (auquel cas le texte lui-même devra générer les indices qui forgeront la perception générique du lecteur).

Finalement, Genette propose de s'attarder, et c'est également ce que nous ferons, sur la relation d'*hypertextualité*, laquelle est définie comme étant « toute relation unissant un texte B (que l'on appellera *hypertexte*) à un texte A (que l'on appellera *hypotexte*) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire. » (1982, p.13) Ainsi B résulte d'une transformation de A et conséquemment, il ne pourrait exister sans A. Toutefois il importe de préciser que l'hypertexte n'a pas à ouvertement évoquer l'hypotexte pour que la relation hypertextuelle existe. En

réalité, toutes les œuvres sont potentiellement et à des degrés divers, hypertextuelles. Mais certaines pratiques hypertextuelles comme la parodie par exemple peuvent, selon le théoricien, prendre une définition et un usage différents, qui inclut parfois le pastiche. À ce titre, les auteurs Jacques Espagnon et Paul Aron (*in* Dousteysier-Khoze 2006, p. 255) ont même proposé le terme-valise *parostiche*, qui englobait l'ensemble des pratiques hypertextuelles. Mais dans l'objectif de garder les choses simples et précises, je propose de me rapporter principalement aux relations hypertextuelles suggérées par Gérard Genette et à partir de ces définitions, j'irai consulter le point de vue des quelques théoriciens pour enrichir la réflexion.

Voici donc les différentes relations *hypertextuelles* telles que proposées par Genette

*Parodie* : détournement de texte à transformation minimale

*Travestissement* : la transformation stylistique à fonction dégradante

*Pastiche* : imitation d'un style dépourvue de fonction satirique.

(voir *app.* A.2)

*Charge* : le pastiche satirique dont les « À la manière de » sont des exemples canoniques.

La proposition de Genette a ceci de nouveau qu'elle propose de distinguer deux types de relations hypertextuelles : la transformation et l'imitation. Ce faisant, il entend notamment clarifier de manière significative les pratiques que sont la parodie et le pastiche. En effet selon lui, « la transformation s'en prend à un texte, tandis que l'imitation reproduit un style. Le pastiche désigne, de manière exclusive, l'emprunt d'un style pour l'appliquer à un autre objet, tandis que la parodie transforme un texte singulier. » (*in* Aron, 2008, p. 16).

J'adhère d'emblée à la définition du pastiche auquel il m'est plutôt aisé d'associer ma propre démarche. En effet, mon travail s'attaque à un genre et un style, et non à une œuvre précise. C'est-à-dire que je n'imite pas un épisode précis mais bien un style,

qui est celui de l'animateur ciblé. En ce sens, je crois que ma pratique se positionne davantage du côté du pastiche, mais j'ai peine à me détourner entièrement de la parodie. C'est pourquoi je me permettrai d'inclure au besoin certains éléments d'analyse associés à la parodie, afin d'enrichir la réflexion.

Ainsi, ces deux concepts m'ont aidée à mieux cerner et éclaircir ma démarche. Je vous propose donc une incursion de manière plus décisive dans la théorie entourant le pastiche et la parodie afin de mieux en cerner les contours, les conditions d'existence et les fonctions et ainsi générer une sorte de dialogue avec ma propre démarche qui, espérons-le, aura l'heur d'éclairer cette dernière de lumières de sources et de teneurs variées.

### 2.2.3 Pastiche

« Œuvre artistique ou littéraire dans laquelle l'auteur imite en partie ou totalement l'œuvre d'un maître ou d'un artiste en renom par exercices, par jeu ou dans une intention parodique. » (CNTRL, 2012)

En fait, selon Aron (2008, p.7), il s'agirait d'un emprunt à l'italien *pasticcio*, qui est en réalité un plat encore présent dans la gastronomie italienne et qui signifie « pâté » au sens propre, et « imbroglio » au sens figuré. Je m'en voudrais de ne pas souligner le fait que le mot désignant cette pratique soit lié à la gastronomie traditionnelle italienne. Mais plus encore, que son sens figuré suggère une possible confusion ne fait que souligner à double traits la difficulté de circonscrire cette pratique hypertextuelle, tout comme sa proche parente, la parodie. Voilà qui met donc la table pour une plongée dans un univers riche en nuances et en saveurs!

Dans *Histoire du pastiche*, Paul Aron (2008, p. 5) énoncera le pastiche comme étant :

[...] l'imitation des qualités ou des défauts propres à un auteur ou à un ensemble d'écrits. Ainsi considéré, le pastiche se réalise en deux temps : il consiste à repérer le ton ou le style d'un auteur puis à le transposer dans un texte nouveau. L'imitation peut être fidèle, approximative ou même seulement allusive, prendre pour objet un écrivain, un texte particulier, un courant littéraire, mais quelle que soit sa portée, le pastiche développe une écriture inséparablement mimétique et analytique.

Avant lui, Genette avait défini le pastiche comme étant une imitation d'un style dépourvu de fonction satirique. Ainsi, pour le théoricien, le pastiche est une pratique d'imitation à fonction ludique, tandis qu'il désigne l'imitation satirique comme étant une charge, ou une caricature, donnant comme exemple les *À la manière de* (1982, p.45) Pour lui, le pastiche peut s'attaquer à un genre ou à un style, mais non à une œuvre, que ce soit en tout ou en partie. Il s'agirait donc d'un exercice exclusivement stylistique et c'est notamment pourquoi j'y ai d'emblée associé ma pratique. Ceci dit, dans le cas de *Projet Bœuf*, je crois qu'il s'agit d'un peu des deux, pour peu que l'on accepte, par exemple, le genre documentaire animalier et le style singulier de Charles Tisseyre (voir sect. 4.2.1).

Enfin, la définition de pastiche de style que propose Annick Bouillaguet me semble s'approcher encore davantage de ma réalité. En effet, pour Bouillaguet (1996, p. 22), le :

pastiche de style [...] repose sur une observation préalable à partir de laquelle il met en place une matrice de reproduction dont la puissance inventive peut varier, et vise le plus souvent à un effet comique, en partie assuré par son aptitude à se rendre reconnaissable et à se prêter à l'exagération.

#### 2.2.4 Et un peu de parodie...

Comme je le mentionnais un peu plus tôt, les théories développées autour de la parodie résonnent aussi beaucoup pour moi. D'ailleurs je me suis permis d'ouvrir ce chapitre avec une citation de Linda Hutcheon qui proposait une définition de la parodie très inclusive, du moins quant à sa cible. En voici une autre (Hutcheon, 1985, p.16) :

While we need to expand the concept of parody to include the extended "refunctioning" (as the Russian formalists called it) that is characteristic of the art of our time, we also need to restrict its focus in the sense that parody's "target" text is always another work of art or, more generally, another form of coded discourses. I stress this basic fact throughout this book because even the best works on parody tend to confuse it with satire (Freund 1981, for instance), which, unlike parody, is both moral and social in its focus and ameliorative in its intention.

Ainsi, selon Hutcheon, la parodie peut prendre comme cible toute œuvre d'art, voire toute forme de langage codé. Toutefois, la conception de Hutcheon de la parodie implique impérativement l'ironie. En fait, l'auteur de la parodie prend un texte (pris ici au sens très large) et le transcontextualise dans un autre texte tout en ayant pris soin de lui injecter une certaine distance critique, créant un décalage ironique caractéristique qui signale la présence d'une parodie. La parodie s'appuie donc sur ce décalage et sur la différence entre l'hypotexte et l'hypertexte (tandis qu'elle envisage le pastiche comme étant une simple imitation, sans ironie).

Dans le cadre de *Projet Bœuf*, je ne puis affirmer que mon intention de départ ait inclus un réel désir de créer une distance critique. Très certainement par contre, j'ai cherché à créer un certain décalage entre le sujet et le récipient (l'arrière-plan et

l'avant-plan<sup>8</sup>, pour reprendre les termes de Hutcheon) et ce, dans une perspective visant le ludique et la richesse de l'expérience plutôt que dans une visée critique et ironique.

### 2.2.5 Conformité

Prenant comme point de départ la définition donnée par Bouillaguet (*voir sect. 2.2.3*) citée plus haut, on dira du pastiche qu'il est axé sur la conformité au style imité, permettant ainsi au récepteur de reconnaître ce dernier. Le pastiche impliquerait donc l'engagement du lecteur et une certaine maîtrise du style ciblé.

On peut toutefois s'interroger sur l'importance de cette reconnaissance par le récepteur. En effet, celle-ci est-elle condition fondamentale du pastiche? Si le récepteur ne décode pas l'intention imitative de l'émetteur, le pastiche s'envole-t-il en fumée? Affirmer une telle chose impliquerait de placer le pastiche dans une perspective entièrement guidée par la réception et donc de laisser à l'auditeur le loisir de qualifier ma démarche et voilà pourquoi il m'est impossible d'adhérer à cette façon de voir les choses.

Ainsi, pour reprendre l'idée de Hutcheon (*voir section 2.2.4*), je crois que le décalage entre le texte de départ et le texte d'arrivée constituent en soit un indice déterminant. Le jeu de la parodie passe autant par la reconnaissance que par le contraste. En fait, dans le cas de *Projet Bœuf*, je crois que c'est justement ce décalage entre le format et le sujet qui constitue l'indice le plus flagrant qu'il y a là une intention parodique. Aussi, bien que l'auditeur ne connaisse pas spécifiquement les animateurs imités, le

---

<sup>8</sup> *Background et foreground* (notre traduction)

partage d'un corpus médiatique global permet très certainement la reconnaissance et donc la comparaison, soit-elle directe ou plus générale, et le jeu peut ainsi opérer.

Pour ce qui a trait à la conformité par rapport au modèle, sans nécessairement travailler de manière systématique à reproduire les traits stylistiques de mes cibles, j'ai effectivement dû décortiquer les modèles que j'entendais imiter de manière à bien m'y appuyer (*voir app.* C.3, C.4, C.5) par la suite et constituer un canevas de base pour ma création. Genette dira à ce sujet qu'il faut d'abord constituer l'*idiolecte* d'un texte, « c'est-à-dire identifier ses traits stylistiques et thématiques propres, et les généraliser, c'est-à-dire les constituer en matrice d'imitation, ou réseau de mimétismes, pouvant servir indéfiniment » (1982, p.109). En effet, pour *Projet Bœuf*, bien qu'il ne s'agissait pas d'imiter un texte précis mais bien un style d'animation, j'ai étudié un épisode de chacune des émissions imitées et ai souligné certains éléments (structuraux, traitement sonore, tics de langages) qui m'ont guidée et inspirée tout au long de la création (*voir app.* C.1, C.2). Proust dira d'ailleurs du pastiche, pratique à laquelle il s'est lui-même généreusement adonné en début de carrière (citons notamment *L'affaire Lemoine*) qu'il exige l'invention et je suis totalement d'accord. De son côté, Genette ajoutera : « on utilisera donc les stéréotypes ou les tics stylistiques. Un pastiche n'est pas un centon, il doit procéder d'un effort d'imitation, c'est-à-dire de récréation. » (*op. cit.* p.102). C'est donc avec cette matrice d'imitation que je me suis lancée dans la phase de composition du texte, qui s'est réalisée à travers des séances d'improvisation. Je reviendrai d'ailleurs sur cette partie du travail à un chapitre ultérieur (*voir sect.* 4.3).

Aussi, une fois que l'on isole les traits à imiter, il y a certainement une exagération de ceux-ci. À cet effet, je me permets de me référer à une définition de la parodie énoncée par Michele Hanoosh, laquelle me semble très juste. À l'instar de nombreux théoriciens, cette dernière propose une conception de la parodie très inclusive, qui peut autant s'attaquer à une œuvre qu'à un genre, ou encore un style : « retravail et la

transformation comique d'un autre texte par distorsion de ses traits caractéristiques [qui passe par la] distorsion de traits stylistiques, l'inversion de valeurs, la transposition dans un contexte nouveau, incongru et souvent trivial, etc. » (*in* Sangsue, 2007, p. 89). Il va sans dire que la distorsion et la transposition dont parle Hanoosh ont fait partie intégrante de ma démarche et à ce titre, le chapitre quatre éclairera de manière plus précise cette portion de mon travail.

#### 2.2.6 Charge humoristique, effet comique

Ainsi, à travers la distorsion, l'exagération, la transcontextualisation du style pastiché, on obtient un effet comique. Celui-ci ne repose donc pas tant sur la volonté d'être drôle, mais plutôt sur l'incongruité entre le style premier et son utilisation. C'est exactement ce qui m'intéressait depuis les premières expérimentations et ce, sans même que le désir ne se soit manifesté consciemment. En effet, mon travail d'exploration intégrait dès le départ un certain décalage qui, s'il n'était pas nécessairement drôle, était certainement incongru et faisait minimalement sourire.

À propos de la question de la charge humoristique de la parodie, Margaret Rose offre un point de vue très semblable à celui de Linda Hutcheon et auquel j'adhère pleinement :

elle distingue soigneusement entre *effet comique* (sur le lecteur) et *structure comique de l'oeuvre*. Les modernes ont tendance à penser qu'une œuvre qui produit un effet comique est en elle-même comique [...]. Pour M. Rose, la cible de la parodie n'est pas satirisée mais « refunctionalisée » de façon critique et l'effet comique est lié à l'*incongruité*, à la discordance existant entre le matériau original et sa citation parodique (*in* Sangsue, 2007, p. 77).

Elle parle évidemment de la parodie mais je crois que cette façon d'envisager les choses s'applique autant au pastiche qu'à la parodie et me semble, à la lumière de ma propre pratique, être la plus juste. En effet, je n'ai pas tant cherché à créer un effet comique qu'à créer une œuvre qui colle au modèle et qui réussisse à captiver l'auditeur. En fait, mon travail a toujours comporté une forte dimension ludique. Gérard Genette a d'ailleurs évoqué cette réalité de la pratique (1982, p. 557-558):

À la limite, aucune forme d'hypertextualité ne va sans une part de jeu, consubstantielle à la pratique du remploi de structures existantes : au fond, le bricolage, quelle qu'en soit l'urgence, est toujours en jeu, en ce sens au moins qu'il traite et utilise un objet d'une manière imprévue, non programmée et donc « indue »

Aussi, alors qu'on s'interrogeait plus tôt sur la part du récepteur dans le schéma communicationnel hypertextuel, Annick Bouillaguet (1996, p.19) apporte un point de vue qui ne l'exclut pas complètement, contrairement à ce qu'ont proposé avant elle plusieurs théoriciens :

Le texte de seconde main est souvent un texte allègre, où se lit le plaisir du créateur. Il postule un lecteur de seconde vue, un décrypteur. Le plaisir, alors, naît de la coexistence d'une double lecture (celle du parodiste, celle de son lecteur) comme d'un texte double... ».

Ainsi, j'en comprends que même si le récepteur ne saisit pas de manière précise la cible du pastiche, il peut tout de même en saisir le ton et la nature ludique et ainsi partager ce double-plaisir avec l'émetteur. Dans le cas où le récepteur saisit le style imité avec précision, on peut stipuler qu'il se développe alors une complicité entre le récepteur et l'émetteur, qui partagent une référence commune (un auteur, un style, etc).

### 2.2.7 Quelles fonctions pour le pastiche?

Mais alors, si les visées du pastiche ne sont pas par essence de faire rire, quelles sont les fonctions de cette pratique que l'on a longtemps associée à un manque d'originalité? Pour Annick Bouillaguet et Linda Hutcheon, notamment, le pastiche pourrait servir à détruire un style ou un genre dont l'autorité serait perçue comme une contrainte. On chercherait donc à créer une rupture avec des canons esthétiques jugés trop convenus, par exemple.

Proust, souffrant de l'emprise de Flaubert sur son style, s'en défait à l'aide du pastiche, et il parle de ce dernier en termes de purge : *Le tout était surtout pour moi affaire d'hygiène; il faut se purger du vice naturel d'idolâtrie et d'imitation; Pour ce qui concerne l'intoxication flaubertienne, je ne saurais trop recommander aux écrivains la vertu purgative, exorcisante du pastiche.* (Sangsue, 2010, p.90)

Au contraire, ne pourrions-nous pas envisager que le pastiche puisse confirmer l'importance, la place d'un auteur, d'un style dans le paysage médiatique? En effet, si on se permet d'imiter un style, on pourrait croire que c'est parce que ce dernier est raisonnablement installé, reconnu parmi un public jugé assez large. L'imitation ne doit-elle pas reposer sur une pratique qui est minimalement établie, afin que les traits caractéristiques de cette dernière puissent être perçus comme tels? Le pastiche ne constitue-t-il pas alors une forme de conservatoire de valeurs esthétiques, comme le suggère Paul Aron (2008, p.275) :

En entrevue à propos de son pastiche intitulé *Virginie Q*, et signé sous le pseudonyme de Marguerite Duraille, Patrick Rambaud explique :

-Pour parodier, entrer dans l'œuvre d'un autre, pour s'en moquer, ne faut-il pas un minimum d'admiration?

-Non, au contraire. Plus l'exaspération est grande, meilleure est la parodie...

Cette exaspération peut donc, d'après moi, venir autant du fait que le style copié est devenu un canon esthétique dont l'emprise est insupportable, que du style lui-même, dont les traits, la *manière*, constituent une signature très précise et tellement appuyée qu'exaspérante. C'est bien le cas des cibles auxquelles je me suis attaquée. En effet, sans être complètement exaspérée par les animateurs choisis, je perçois certainement en eux un *personnage* animateur, personnage dont les traits caractéristiques (tics de langages, style d'animation, etc.) sont reconnaissables entre mille. Et c'est bien ce qui a motivé mon choix, séduite par le plaisir que laissait entrevoir l'imitation de tels personnages.

En fait, bien que ces deux conceptions ne soient pas exclusives, je crois que mon travail s'inscrit davantage dans cette dernière perspective plutôt que dans celle qui entend se purger de l'emprise d'un style. En effet, pendant la conception de *Projet Bœuf* je n'ai cherché à aucun moment à détruire l'héritage de l'un des styles copiés. Il s'agit simplement d'utiliser leur ressort pour explorer différentes trames narratives.

Aussi, le pastiche tout comme la parodie impliquent d'observer le style que l'on entend imiter, afin d'en cerner les traits caractéristiques, puis de travailler ces mêmes traits, comme le souligne Delphine Denis (2012, ¶5) :

[...]il aura fallu préalablement les isoler [les marques stylistiques], en sélectionnant au cours de la lecture les traits pertinents et leurs règles d'articulation pour former une sorte de modèle paradigmatique, puis en procédant à une condensation/intensification des éléments retenus, ce qui fonctionne alors comme *signal* de pastiche.

Bakhtine suggérait d'ailleurs qu'en travestissant et en exagérant ces traits caractéristiques, on asseyait leur pérennité. Pour lui, les pratiques hypertextuelles existaient bien avant le roman, à travers les transgressions que l'on pouvait notamment observer lors de carnivals. Ainsi ces transgressions autorisées et

temporaires ne faisaient que renforcer l'importance des auteurs ou des styles ciblés. Cette proposition n'est pas sans rappeler l'approche classique de l'école de sociologie française, pour qui la fête et les transgressions engendrées lors de celle-ci constituaient une soupape de sécurité qui permettait de canaliser les forces susceptibles de menacer la stabilité de la société au sein de laquelle elle a lieu.

Linda Hutcheon reprend également cette idée selon laquelle la parodie serait une *transgression autorisée* qui jouerait un rôle de conservation : « yet parody, while often subversive, can also be conservative ; in fact, parody is by nature, paradoxically, an authorized transgression » (1985, p.103). Mais elle ne manque pas de souligner l'aspect fondamentalement *critique* de la parodie qui, agissant comme miroir, prévient également les dérives idéologiques : « Parody acts as a consciousness-raising device, preventing the acceptance of the narrow, doctrinaire, dogmatic views of any particular ideological group » (*op. cit.* p.103)

Qu'on soit d'accord ou pas avec cette proposition, on peut tout de même voir dans le choix des éléments qui fonctionneront comme *signal*, pour reprendre l'idée de Delphine Denis (2012, ¶ 5), une forme de critique. C'est en effet le cas de certains théoriciens, qui voient dans cette fonction critique un aspect essentiel du pastiche et de la parodie. Proust, qui a débuté sa carrière en pastichant, parlait d'ailleurs du pastiche comme étaient une véritable « *critique en action* ». Ainsi, en sélectionnant les traits à imiter, il y aurait forcément une critique qui s'opère.

Ainsi, on peut envisager le pastiche dans une perspective critique, purgative, ou encore y voir une forme d'hommage. Mais on peut également le penser d'une manière évolutionniste. En effet, comme le faisait justement remarquer Jean Milly (1994, p.32), « l'exercice du pastiche peut aller jusqu'à la création de formes nouvelles, par l'analogie ». C'est effectivement une avenue qui s'accorde harmonieusement avec ma propre démarche dans la mesure où celle-ci cherche

effectivement de nouvelles stratégies expressives à travers des formes et des styles empruntés, cherchant dans ces éventuelles hybridations et ce processus de transcontextualisation de nouvelles avenues créatives et de possibles nouvelles formes.

Quant à Linda Hutcheon, il est difficile de savoir quelle fonction elle entrevoit pour la parodie. En effet, elle cite d'une part les formalistes russes :

la parodie serait un moyen de libération pour le créateur, un facteur d'évolution pour l'histoire littéraire (elle accélérerait les changements de formes), ainsi que la manifestation d'un partage culturel (elle correspondrait à des périodes de sophistication culturelle où l'on peut se reposer sur les compétences du public) (*in* Sangsue, 2007, p.84).

mais elle évoque aussi, d'autre part;

une conception moins euphorique, selon laquelle la parodie symptomatiserait une incapacité de l'histoire littéraire à s'incorporer sans états d'âmes les oeuvres du passé et une perte de confiance dans la continuité culturelle, de même que dans la possibilité d'un partage stable des codes. (*op. cit.* p.84).

Je me permets d'évoquer cette conception de la parodie, qui la voit comme un symptôme d'une certaine stérilité. En effet, cette perception négative de la parodie fait pour moi écho à une tradition bien ancrée qui voyait dans la parodie et le pastiche une pratique rabaissante, dénigrante, et qui surtout était opposée à des valeurs comme l'originalité et l'inspiration, auxquelles on accordait beaucoup d'importance jusqu'à la fin du Romantisme. Or Bakhtine soutiendra quant à lui, à propos de la parodie médiévale, que si celle-ci pouvait être rabaissante, il s'agissait d'un rabaissement régénérateur qui, inversant les rôles (en rabaissant le noble, par exemple, et en élevant ce qui était bas), « creuse la tombe corporelle pour une *nouvelle* naissance » (1970, *in* Sangsue, 2007, p.73)

Quant aux changements de formes évoqués par les formalistes russes, ils ne sont sans doute pas étrangers au fait que le pastiche permet d'explorer les limites du genre romanesque. En effet, comme il en a été question plus tôt, l'auteur qui s'adonne au pastiche ou à la parodie se doit de se placer à l'extérieur du style pour en percevoir les contours, les traits caractéristiques ainsi que les limites. L'écriture imitative s'inscrit donc comme une pratique :

éminemment réflexive : alors que la littérature de premier degré se fixe communément pour objectif de représenter le réel, le pastiche et la parodie représentent la littérature (l'œuvre première, l'œuvre cible) par et dans la littérature (l'œuvre seconde, l'œuvre qui parle d'une autre tire d'elle sa substance). (Bouillaguet, 1996, p.19).

La pratique de l'écriture imitative serait donc une façon de renouveler un genre, de prévenir une éventuelle stérilité découlant de l'emploi des mêmes formules ou structures. Mais plus encore, l'écriture palimpseste peut aussi agir comme tremplin créatif, rejoignant ainsi mes objectifs initiaux (voir section 1.1.3): en empruntant des voies réservées à d'autres, elle peut éventuellement générer sinon de nouvelles formes, au moins une nouvelle façon d'envisager le genre, le style, ou encore le sujet sur lequel l'auteur a choisi de se pencher. Comme un essentiel brassage de cartes pouvant aboutir sur une combinaison d'une richesse créative variable.

Pour ma part, je crois que *Projet Bœuf* ne s'inscrit pas du tout en rupture par rapport à un courant actuel. Il se veut un tâtonnement, une tentative, et que celui-ci se révèle mauvais ne nous effraie pas. Au contraire, il peut servir à mettre en perspective certaines forces et faiblesses du médium, par exemple et à ainsi mener à développer de nouvelles stratégies expressives. En se positionnant de manière potentiellement incongrue par rapport à sa position d'origine, le nouveau texte se donne à entendre autrement et peut, de fait, générer d'autres pistes de réflexions, suggérer d'autres prises sur le médium.

## CHAPITRE III

### CADRAGE DE L'ŒUVRE

Afin de mieux cerner le présent projet, ce chapitre propose une analyse comparative qui permettra de situer mon travail par rapport à un corpus d'œuvres contemporaines présentant des similarités avec ma propre pratique. Je tenterai d'établir ce qui unit et ce qui différencie *Projet Bœuf* de ces derniers afin d'en mieux cerner les particularités et la pertinence.

Dans un premier temps, j'aborderai la radio web ARTE Radio, que j'affectionne tout particulièrement parce qu'elle propose, au sein du service public, un modèle innovant, différencié par rapport à l'offre existante, publique comme privée, et qu'elle s'inscrit parfaitement dans le genre de radio que j'aimerais fonder. Je parlerai donc du modèle de la ARTE Radio, mais je m'arrêterai précisément sur une des pièces proposées, en laquelle je trouve une familiarité plus évidente avec ma propre démarche. Puis je me pencherai sur le travail de Raymond Queneau dans *Exercices de style* (1947) dont autant la démarche de l'auteur que l'ouvrage produisent un écho très familier à la démarche entreprise dans *Projet Bœuf*. Finalement, j'analyserai l'œuvre de Woody Allen et plus particulièrement le film *Lily la tigresse* qui constitue une transcontextualisation ludique transformant l'objet d'un film existant en une quête « gastronomique ».

#### 3.1 ARTE Radio

« la radio est un art, pas seulement un transistor » Silvain Gire, 2008

Il me semble impossible de ne pas évoquer cette radio web fondée en 2002 par Silvain Gire, journaliste et producteur, et Christophe Rault, jeune ingénieur de son. Je

tiens à en parler en tout premier lieu car dès mon premier passage sur le site, elle a déclenché chez moi un amour immédiat pour la création sonore, doublé d'un désir profond de me lancer dans une aventure semblable (dont le présent projet constitue d'ailleurs le premier pas dans cette direction).

Ainsi depuis maintenant quatorze ans, la ARTE Radio rend disponible, sur une base hebdomadaire, des capsules radiophoniques qui semblent être en constante exploration et en rupture nette avec les modèles plus traditionnels, tant dans le contenu que dans le traitement esthétique. Les auteurs qui y oeuvrent proviennent de différents horizons et ne sont pas uniquement des professionnels:

L'ambition est de reconsidérer la radio comme un art, au même titre que la poésie, le cinéma ou la musique. Cet art s'exprime en soignant l'enregistrement, le montage et le mixage ; il s'appuie sur la seule force d'évocation des voix et des sons. À partir de là, nous nous imposons de travailler sans musique ni commentaire. (Gire, 2008)

Chaque capsule livrée doit donc avoir été produite avec une attention toute particulière portée à la qualité sonore mais surtout, sans musique et sans commentaire ou questions (celles-ci étant perçues comme superflues, dans la mesure où le contexte sonore nous renseigne très bien sur le contexte général de la situation qui est donnée à entendre). Bref, de mon point de vue, on y célèbre la radio et on contribue à faire durer et à renouveler ce médium dont on a souvent prédit la mort, à tort, manifestement.

Ainsi l'exploration formelle que nous propose la ARTE Radio va dans tous les sens. On y retrouve toutes sortes de capsules, allant de la carte postale en provenance des quatre coins du monde, à des reportages (en mode unique ou encore en courte série), créations, fictions et ce, traitées de façons diverses, allant du très intime au très informatif, puis du très expérimental au plus traditionnel. Bref, il y a une variété de traitements, de sujets et de formes qui est absolument réjouissante et résolument

ludique, et cette offre multiple donne envie de s'y mettre et d'expérimenter nous aussi.

D'ailleurs, ce qui alimente beaucoup et de manière variée (et qui insuffle un souffle nouveau, celui de gens qui aiment ce médium, mais qui ne sont pas nécessairement des professionnels, mais qui font de la création radiophonique un passe-temps souvent ludique et toujours créatif), c'est la présence du blog de la ARTE Radio, qui permet aux gens du public de venir y placer leurs créations, et d'avoir ainsi la possibilité de s'y faire entendre de quelques-uns des 200 000 visiteurs du site. C'est sur ce blog audio que l'on retrouve notamment un compte au nom de l'OuRaPo (Ouvroir de Radiophonie Potentielle), qui est laboratoire d'exploration radiophonique basé sur des contraintes de création simples qui résultent sur des productions artisanales ludiques et appréciables par une oreille non professionnelle (et non avisée). Au nombre des créations de l'OuRaPo, on retrouve notamment le *Zapping radio* (voir app. D.12), qui se joue des codes et des tics de la radio traditionnelle, et *La Patate Chaude* (voir app. D.11), un cadavre exquis à douze auteurs, ou encore *Tzip Choubam* (voir app. D.10), une pièce dans laquelle seule la voix est utilisée pour composer tous les sons. L'OuRaPo est bien entendu un proche cousin de l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle) dont Raymond Queneau fut un membre illustre, et sur lequel je reviendrai un peu plus tard dans le présent chapitre (voir sect. 3.2). Notons par ailleurs, pour souligner cette filiation autrement évidente, que l'OuRaPo se donne comme mandat d'illustrer une partie du travail oulipien (le palindrome phonétique, notamment).

Pour terminer, je souhaite m'attarder plus particulièrement à la pièce *Les jours Fauve, Une parodie vite faite bien faite* (voir app. D.8), composée par Olivier Minot et trouvée sur le site de ARTE Radio, car celle-ci propose une démarche qui est proche parente de celle mise en œuvre dans le cadre de *Projet Bœuf*. En effet, le sous-texte ne laisse pas de doute, il s'agit bien d'une parodie. Et la faute d'orthographe contenue

dans le titre (*Fauve* devant normalement s'accorder dans ce contexte) agit également à titre d'indice hypertextuel. *Les jours Fauve* est en fait une parodie du groupe de musiciens français Fauve, et plus précisément de *Les nuits fauves* (voir app. D.9), pièce phare d'un groupe (culte) fortement inspiré par l'artiste multidisciplinaire Cyril Collard, décédé du sida quelques mois après la sortie de son film *Nuits Fauves*. À ce titre, je ne saurais insister davantage sur le fait que la transtextualité est omniprésente, l'œuvre des uns influençant le travail des autres quelque soit le médium.

Quant à la parodie elle-même, comme dans le cas de *Projet Bœuf*, on est ici face à un pastiche satirique, qui se moque manifestement de son modèle et de ce qui le caractérise aux yeux du public. On y sent très bien le décalage entre le texte et l'intensité du traitement qu'on lui réserve, résultant en un contraste pour ma part charmant. Aussi, même en ne connaissant pas d'emblée le groupe musical Fauve, on y partage le plaisir de l'auteur, lequel a pris un plaisir manifeste à mettre en texte des petites scènes du quotidien, en écho à l'hypotexte (*Les nuits Fauve*) et à s'approprier le style musical typique au groupe. En effet, le chanteur (parleur) est accompagné d'une musique simple et répétitive contrastant avec le sentiment d'urgence qui se dégage du texte, lequel est livré à la manière du *spoken word*, les tourments d'un jeune homme dans la nuit. La version parodiée reprend donc le même ton, un peu à bout de souffle, pour livrer le quotidien d'un jeune homme, le jour. Évidemment, les tourments du protagoniste sont cette fois plus juvéniles, voire ridicules et créent un irrésistible effet comique. Quant au traitement, il est également très semblable à celui de la pièce d'origine. On raconte des petites scènes du quotidien, puis on y intercale des états d'âme qui sonnent bien (mais qui sonnent creux!).

### 3.2 *Exercices de style*, de Raymond Queneau

Le choix d'évoquer cet ouvrage de Raymond Queneau dans le présent chapitre m'apparaît depuis longtemps être une évidence. Notamment parce que l'auteur est l'un des fondateurs de l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle), lequel est un laboratoire d'expérimentation sur les potentialités du langage au sein duquel les auteurs écrivent en s'imposant une contrainte. La familiarité que j'entrevois avec ma propre démarche tient notamment à l'aspect laboratoire, qui cherche de nouvelles formes, de nouvelles avenues expressives et qui aussi, cherche à s'amuser avec son matériau premier. En effet, si ma démarche est fondamentalement ludique, il en va de même pour l'OuLiPo, dont les auteurs s'en remettent à des contraintes formelles pour transformer un texte déjà existant ou pour en créer un nouveau et ce, tant dans une perspective exploratoire que purement ludique. D'ailleurs à ce propos Jacques Bens (2005, p.49), l'un de ses membres, dira qu'il s'agit d'un :

[...] organisme qui se propose d'examiner en quoi et par quel moyen, étant donné une théorie scientifique concernant éventuellement le langage (donc: l'anthropologie), on peut y introduire du plaisir esthétique (affectivité et fantaisie). Et les OuLiPiens, sont des rats qui ont à construire le labyrinthe dont ils se proposent de sortir.

Finalement, quant à la nature fondamentalement ludique de ce laboratoire, je soulignerai, en tout dernier lieu, le sous-titre de leur anthologie *La Littérature potentielle : Créations Re-crétions Récrétions*.

Le jeu comme finalité est indiqué par le terme «Récétions» qui s'oppose au travail implicite exigé par les «crétions» et les «Re-Crétions». Le jeu manifesté par le rapport entre ces trois termes dévoile cependant que l'intention de jeu précède la création. «Récétions» se transmue donc en «Crétions» comme dans un mouvement d'éternel retour, de constante stimulation [...] (McMurray, 1980, p.152)

D'ailleurs, je crois que comme dans le cas de l'écriture imitative, le travail de l'OuLiPo (soit-il de nature transformatrice ou autre), engendre du plaisir chez son lecteur, plaisir qui est évidemment partagé avec l'auteur. Aussi, je crois que même un lecteur non averti, qui ne sait pas nécessairement quelle contrainte est en jeu, peut généralement s'amuser de ces jeux formels proposés par l'OuLiPo (et par tous ses descendants, dont l'OuRaPo fait évidemment partie). Il y a donc un plaisir manifeste qui émane de cet exercice ludique et ce plaisir est perceptible pour le lecteur (ou l'auditeur). Dans le cas de *Projet Bœuf*, le plaisir vient notamment du décalage qu'il y a entre l'hypotexte et l'hypertexte, mais il vient aussi du plaisir manifeste que l'auditeur peut percevoir dans le jeu d'imitation.

La différence notable que je retiens toutefois du travail oulipien par rapport à la pratique de la parodie et du pastiche (et, de fait, par rapport à ma propre pratique) tient au fait que le premier n'a pas une idée précise du résultat. Comme le fait remarquer Genette, à propos de la parodie (et je prends la liberté d'ajouter le pastiche), ce sont des jeux d'adresse tandis que l'oulipisme est un jeu de hasard (1982, p.67).

Enfin, pour ce qui est de l'œuvre dont il est ici question, *Exercices de style*, il s'agit évidemment d'une œuvre née de ces contraintes formelles de l'OuLiPo. En fait, cet ouvrage, qui est paru en 1947, raconte 99 fois la même histoire, dans 99 styles différents. Il s'agit donc d'une variation, au même titre que *Projet Bœuf* (dont l'ambition était bien moindre, ai-je besoin de le souligner). Le travail de Queneau m'apparaît similaire au mien dans la mesure où il explore différents modes narratifs et ce, sous forme de brèves capsules. Il part d'une idée simple et lui fait emprunter autant d'avenues possibles. Toutefois dans le cas de Queneau, il ne s'agit pas d'emprunter le style d'un auteur, mais plutôt d'emprunter un genre plus général, voire une contrainte grammaticale :

Il faut également préciser que les « styles » explicitement visés par Queneau ne sont jamais, comme dans le pastiche canonique, des idiolectes d'auteurs, mais des types généraux, de genres (*Lettre officielle, Prière d'insérer, Interrogatoire*), de niveaux d'usage (*Ampoulé, Vulgaire*), de partis pris grammaticaux (*Présent, Passé indéfini*) et autres (*Onomatopées, Télégraphique, etc.*) –même si *Exclamations* (Tiens! Midi! Temps de prendre l'autobus!...) évoque inévitablement Céline, et *Passé indéfini* (« Je suis monté dans l'autobus de la porte de Champerret. Il y avait beaucoup de monde, des jeunes, des vieux, des femmes, des militaires. J'ai payé ma place et puis j'ai regardé autour de moi... ») le Camus de *l'Étranger*... (Genette, 1982, p.163)

En ce sens, il diffère de *Projet Bœuf*, mais je me permettrai toutefois d'ajouter que dans le projet initial, alors que le choix des capsules à élaborer dans le cadre de ce mémoire n'était pas encore fait, l'utilisation de genres plus généraux (audioguide, comédie musicale, article de journal, etc), ou encore de traitements à *la manière de* courants artistiques, notamment, étaient sur la liste des possibilités.

### 3.3 *What's up, Tiger Lily (Lily la tigresse)* de Woody Allen

La troisième œuvre que je me permets d'évoquer est un autre exemple de palimpseste, mais cette fois, le médium choisi est le cinéma. Sorti en 1966, le film *Lily la tigresse* est en fait une reprise du film japonais *International Secret Police: Key of Keys* (1965) dont Woody Allen a retravaillé le montage en plus de tourner de nouvelles scènes, afin de le détourner de son sens initial. Ainsi, partant d'un film d'espionnage satirique, Woody Allen a créé un film portant sur une recette de salade aux oeufs. Il s'agit d'un travail similaire au mien dans la mesure où Woody Allen prend un projet narratif qu'il fait dévier de son dessein initial.

Les relations intertextuelles présentes au cinéma sont nombreuses, et la pratique du pastiche et de la parodie est fort répandue (pensons notamment au genre

pornographique qui semble être presque entièrement porté par une pratique parodique, ou aux films de Mel Brooks au fil du temps, ou encore à Quentin Tarantino qui recycle les codes de films de genre). J'ai choisi le cas de Woody Allen parce que sa carrière cinématographique témoigne de nombreuses occurrences transtextuelles. L'ambition n'est pas de dresser un aperçu de sa carrière mais il me semble intéressant de souligner que la pratique transtextuelle fait partie intégrante de son œuvre et que si je ne peux comparer mon œuvre à celle de Allen, je trouve toutefois une familiarité évidente avec ma propre démarche dans le fait que la pratique transtextuelle soit l'un des piliers de sa démarche artistique.

[...] il [Woody Allen] reprend intégralement des scènes d'autres films en leur ajoutant des éléments comiques ou burlesques. Il ne fait que les intégrer dans son récit en les détournant de leur sens véritable. Ces parodies se regroupent dans la catégorie des références directes. Elles consistent à détourner une ou plusieurs scènes de film pour les transformer en comédie. [...] Allen emprunte à la production sérieuse des scènes célèbres qu'il parodie pour offrir au spectateur un plaisir double : au comique de la scène, surtout causé par la maladresse du personnage, se greffe le plaisir d'une dérive textuelle. (Fortin, 1996, p.37)

Il y a donc des références directes (par exemple la reprise intégrale dans le film *Bananas* de la fameuse scène du landau dans l'escalier tirée du film *Le Cuirassé Potemkine*) et des références indirectes dans lesquelles il ne parodie pas directement une scène, mais s'approprie plutôt le style d'un autre réalisateur pour composer un film qui lui est propre. À ce chapitre, l'influence la plus flagrante chez Allen semble être Ingmar Bergman, auquel il fait référence plus d'une fois, tant par le biais d'un traitement esthétique que dans le choix du sujet du récit, par exemple (les films *Guerre et amour*, *Intérieur*, ou encore *Crimes et délits*, proposent un bel éventail de références à l'œuvre de Bergman).

Ainsi, ces stratégies transtextuelles lui servent autant à faire de petits clins d'oeil humoristiques qu'à assembler un matériau de base avec lequel il va composer une toute nouvelle histoire, de son cru. À cet effet, le film *Lily la tigresse* constitue un exemple remarquable, puisque Woody Allen y reprend entièrement un film d'action japonais (*International Secret Police: Key of Keys*, 1965) qu'il remonte en lui ajoutant des scènes mais surtout en supprimant les dialogues qu'il réinvente, créant ainsi un tout nouveau film dont l'histoire tourne autour d'une recette de salade aux œufs. Les scènes de cascades et de bagarres demeurent donc, mais les dialogues leur injectent un tout nouveau sens.

Tout comme dans le cas de *Projet Bœuf*, il s'agit d'une transcontextualisation foncièrement ludique. En effet, Woody Allen s'y est amusé à proposer un nouveau dialogue complètement en décalage par rapport à l'œuvre de départ. Dans cette même perspective, il s'est aussi réapproprié le générique ainsi que la musique du film, auquel il donne d'ailleurs corps en intercalant des scènes où l'on voit le groupe folk-rock américain *The Lovin' Spoonful* en prestation. Ce faisant, il donne non seulement une touche américaine bien assumée au film mais il renforce le décalage ludique puisque les scènes avec *The Lovin' Spoonful* sont en décalage tant par le genre musical que par la nature des scènes dans lesquelles ils apparaissent. En effet, ces scènes créent une rupture de rythme tant par leur longueur que par ce qui les précède et les suit (elles ressemblent davantage à des vidéoclips intercalés dans le film qu'à des scènes s'y inscrivant de manière logique et naturelle).

Au chapitre des indices signalant le pastiche, il y a notamment la présence de Woody Allen qui se met en scène et qui s'adresse lui-même à la caméra, se faisant ainsi complice du spectateur, et qui nous explique essentiellement sa démarche (bien que d'une façon romancée). Dans *Projet Bœuf*, ma présence n'est pas ouvertement signalée, mais le fait que ce soit la même voix qui incarne tous les personnages s'inscrit selon moi dans la même perspective indicielle. Parmi les autres indices, il y a

également l'utilisation par Woody Allen d'ombres chinoises superposées aux images originales, ainsi qu'une scène où on utilise un retour en arrière comme s'il s'agissait d'une scène réelle et non d'un effet. Notons aussi le générique qui, pour rappeler la version originale japonaise, est constitué d'un dessin animé superposé à des images de pin up japonaises armées et dans lequel on voit le personnage de Woody Allen (lui même caricaturé) qui taquine ces jolies dames et de qui émerge le générique. Celui-ci apparaît d'abord en japonais, mélangé, puis lorsque les noms deviennent lisibles, ils sont en anglais. Finalement, l'indice le plus fort demeure sans aucun doute le ton du film, enfin le décalage entre le matériau d'origine et le film final. Tant de coups de feu et d'action pour une recette de salade aux œufs ne peut que résulter d'une démarche humoristique (et ne peut que générer du rire, ce qu'il fait d'ailleurs très bien).

Dans le cas de Woody Allen, la pratique intertextuelle semble jouer le rôle de tremplin créatif au même titre que le laboratoire de l'OuLiPo et que le travail entrepris dans *Projet Bœuf*. Par contre, dans le cas de Allen, il semble qu'il s'agisse plus souvent qu'autrement, de faire habile usage de ses influences. Serait-ce pour s'en délester? Peut-être. Mais il y a fort à parier qu'il y a dans cette pratique une forme d'hommage puisqu'il s'agit de citer, plagier, ou emprunter à l'œuvre de cinéastes qui ont fait leurs preuves, et qui sont déjà inscrits dans les hauts sommets du 7<sup>e</sup> art. Dans le cas précis de *Lily la tigresse*, on peut être portés à croire qu'il n'y a pas là un hommage mais simplement la pratique de transcontextualisation parodique qu'il a fait sienne au début de sa carrière pour parvenir à générer des parodies dont le plaisir, partagé par le spectateur, serait, comme le dirait Denis Fortin, double; à la fois le plaisir de la scène qui est en soit ridicule, et celle d'une dérive textuelle (1996, p.37).

À la lumière de ces trois exemples issus de médias complètement différents et ayant des approches très distinctes, il me semble indéniable que les pratiques transtextuelles sont très présentes et ce, tous arts confondus, et qu'elles constituent une catégorie qui

est non seulement unie, mais également très inclusive et évolutive. En effet, bien que toutes les pratiques transtextuelles ne nous apparaissent pas d'emblée au contact d'une œuvre, celles-ci se dévoilent lentement, dans un mouvement continu entre l'œuvre, le spectateur, et le bagage culturel de ce dernier. Aussi, comme je le soulignais au chapitre précédent (*voir sect 2.2.1*), évoquant Bakhtine qui voyait dans la pratique transtextuelle une application potentielle à l'ensemble de la culture et de la société et non seulement aux arts, je crois en effet que c'est bien le cas, chaque élément composant la société étant le reflet, à différents degrés, de la société qui laquelle il existe. Il va sans dire que ces relations transtextuelles ne s'inscrivent pas toutes sous le signe de la parodie et du pastiche. Mais il m'importait de souligner que loin d'être marginales, ces pratiques s'inscrivent de manière plus large dans une tendance qui a été, qui est et qui sera, tant que l'humain vivra.

## CHAPITRE IV : LE PROJET

### *PROJET BŒUF : variation parodique*

#### 4.1 Aspect descriptif et matériel

*Projet Bœuf* se détaille en trois capsules de durées variables qui proposent une version raccourcie du modèle qu'elles pastichent. La première capsule, intitulée *Documentaire*, est d'une durée d'environ sept minutes et est un pastiche de documentaire animalier comme ceux proposés par l'émission *Découverte* (voir app. D.4), avec une attention toute particulière au style de l'animateur Charles Tisseyre. La seconde capsule, *Sport*, dure environ six minutes et imite quant à elle la retransmission télévisée d'une partie de hockey inspirée de l'une des nombreuses déclinaisons de *La Soirée du Hockey*. Finalement la troisième capsule, *Train*, est d'une durée de sept minutes et prend comme référence une émission d'entrevues intimistes, axée sur des drames survenus dans la vie des personnes interviewées et intitulée *On prend toujours un train pour la vie* (voir app. D.5)

Chaque capsule est composée d'une voix et d'un paysage sonore. Dans le cadre des capsules *Documentaire* et *Sports*, la voix et la composition électroacoustique se partagent le récit. La recette est alors vue d'un point de vue extérieur. Dans la capsule *Train*, la voix seule porte le récit et la composition électroacoustique vient simplement donner vie au contexte physique dans lequel cette scène est racontée. On aborde donc la même recette, mais cette fois, de l'intérieur. En effet, contrairement aux deux autres capsules, *Train* ne présente pas une scène frontale, mais plutôt une évocation de souvenirs et ce, à l'intérieur d'un wagon de train. La composition sonore sert donc ici à évoquer un lieu plutôt que la scène de cuisine qui fait l'objet de l'entrevue. À cet effet le texte, qui est fondé sur une seule et même recette de bœuf bourguignon, met l'emphase sur certaines étapes de la préparation et ce, dans chacune

des capsules. Bien que discrète, cette initiative rejoignait ma volonté de créer un liant entre les capsules. Elle rejoint également l'idée d'utiliser une seule voix, laquelle est née du désir d'injecter un certain décalage et de retirer un maximum de plaisir de ma pratique. Cette même voix, très semblable dans chaque capsule, agit aussi comme lien entre les capsules.

#### 4.1.1 Diffusion et mode d'écoute

La radio a toujours été évoquée tout au long de ce mémoire, toutefois l'influence de la web radio ARTE Radio (voir sect. 3.1) dans le présent projet est également déterminante quant au mode et au dispositif de diffusion. En effet, le projet est destiné à une diffusion *à la demande*, en ligne, et éventuellement en format *podcast*. Aussi, je recommanderais d'emblée une écoute au casque, pour aller de pair avec cette forme de diffusion qui, comme elle provient généralement d'un ordinateur ou d'un appareil portable, me semble non seulement toute indiquée mais aussi, et surtout, parce que je crois que cette écoute rapprochée permet de mieux percevoir et apprécier l'ensemble du travail sonore. À ce sujet, je me permets d'évoquer Sylvain Gire (2008, p.137) de la ARTE Radio, qui disait justement que :

[...] les gens qui suivent ARTE Radio ont une écoute très attentive. Ils sont face à un ordinateur au bureau, isolé des autres par un casque, ou encore grâce au *podcast*, ils écoutent sur un baladeur (...) La posture d'écoute est une posture plus solitaire qu'avec la radio traditionnelle. Le fait de ménager des moments de silence, de calme ou d'ambiance, c'est la place laissée à l'auditeur pour qu'il se fasse son image, pour qu'il investisse ce qu'il entend de son émotion, de son passé, de son parcours.

## 4.2 Aspect esthétique et compositionnel

Si les trois capsules de *Projet Bœuf* proposent des formats différents, il y a toutefois certaines considérations qui ont fait l'objet d'une attention toute particulière et ce, pour l'ensemble des capsules. Ainsi, pour la composition sonore, mon souci était à la fois d'adapter le propos pour pouvoir traiter de manière cohérente du sujet recette et à la fois de rendre à l'audio ce qui serait, à la télévision, rendu à travers un travail méticuleux de l'image. Il me fallait donc, à mon tour, faire image et tenter de créer des scènes intelligibles et éloquentes. À cet effet, je me suis employée à travailler le son comme une matière mais également comme langage.

Essentiellement, chaque capsule est constituée d'une composition de bruitage et de sons signalétiques et de textes, portés par une voix. Le récit est parfois porté par la combinaison de la composition sonore et du texte ou encore par le texte seulement. Dans tous les cas, il m'a fallu magnifier le son et tirer un maximum de son pouvoir expressif, afin de créer une image sonore qui soit semblable au modèle imité. Aussi, j'ai eu le plaisir d'incarner tous les personnages. Le travail du grain de chacune des voix, l'interprétation ainsi que le travail spatial définissent à eux seuls les différents personnages.

Au niveau des éléments structuraux que l'on observe généralement dans le code télévisuel, notons entre autres le thème musical du générique, lequel a effectivement été repris dans toutes les capsules en version simplifiée, parfois composée, parfois simplement empruntée. On retrouvera aussi dans capsules *Train* et *Sports* une pause publicitaire et tout ce que cela comporte au niveau structurel (le fait d'énoncer « l'aller-pause », la musique et les effets de transition, le retour de pause). Ces publicités ne pastichent rien de très précis, sinon la simple impression que me laissent les nombreuses publicités qu'on nous propose dans ce média. Je les ai donc simplement composées suivant l'inspiration du moment.

L'idée de pasticher des modèles existants était de me fournir un tremplin créatif. J'ai donc utilisé certaines stratégies liées à ces modèles et ai également composé suivant mon instinct, en ayant toujours comme objectif de créer une composition qui soit intelligible. La synthèse de traitement sonore (*voir app. B.1, B.2, B.3*) propose un aperçu des différentes stratégies mises en œuvre dans chacune des capsules. Essentiellement, je me suis approprié plusieurs éléments structurels de mes modèles ainsi que le style bien particulier de chaque animateur et ce, suivant l'impression que ceux-ci me laissent. Toutefois, chaque capsule répondant d'un format et d'un style complètement différent, il importe que chacune d'elle soit présentée et analysée indépendamment. C'est ce que je m'emploierai à faire dans le présent chapitre.

#### 4.2.1 Capsule 1 - *Documentaire*

Dans cette capsule, il s'agit de recréer un documentaire animalier tout en changeant le sujet *animal* pour le sujet *recette*. On assiste donc à une alternance de paysages sonores et de voix, comme le ferait le documentaire animalier. Le texte est adapté en conséquence et présente le bœuf bourguignon comme si ce dernier était un animal. Les étapes de la recette sont autant d'étapes dans la vie du plat et sont ainsi présentées par le narrateur, et recrées à travers la composition sonore. Il y a donc un certain foisonnement de motifs car l'objectif est de créer une image sonore qui captive et qui essaie de sembler plus grande que nature.

Le défi de composition de cette capsule tenait essentiellement à la composition sonore, qui devait tenter d'égaliser la magnificence de l'image habituellement utilisée dans un documentaire animalier. En effet, une émission comme *Découverte* propose un contenu foncièrement didactique. Ce qui est énoncé par la voix est appuyé de plusieurs façons par des images éloquentes et des cadrages variés qui composent un portrait généralement puissant. Ayant cela en tête, il me fallait donc jouer avec les

cadrages, réaliser des zooms qui donnent à entendre l'infiniment petit, utiliser une variété d'images sonores, etc. Par contre, là où le modèle télévisuel proposerait un montage d'images aussi époustouflantes que variées, j'ai du essayer de me concentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire de faire vivre une scène, sans changer constamment de valeur de plan. Au contraire, j'ai souvent plutôt superposé un plan sonore général, qui permettait d'installer un espace interne à la scène, tout en superposant un plan rapproché de l'action que la narration décrivait, afin de créer une image sonore plus puissante et définir plus finement la scène.

Au niveau de la structure et du rythme, la voix est placée au centre, comme entourée par l'action qui se déroule autour. Le rythme de la narration est un peu plus rapide que dans la version télévisée, par simple souci de garder l'attention de l'auditeur. Le travail de la voix s'est fait en essayant de se coller au style de Charles Tisseyre, et donc en ayant en tête que même le plus infime détail se devait de sonner comme s'il s'agissait à tout coup d'information essentielle et absolument fascinante et en travaillant une élocution qui ne négligeait aucune liaison potentielle et qui était très appuyée.

Toutefois, si le rythme général du montage s'est accéléré par souci de garder l'intérêt, les transitions entre les scènes se font quant à elles très lentement, contrairement au modèle télévisuel qui fait davantage dans les coupes nettes. Ces transitions lentes tiennent davantage de la tradition radiophonique et permettent selon moi d'installer la scène tranquillement sans qu'on se sente bousculé par la transition.

Finalement, on notera l'emploi de musique à trois moments, soit dans le générique d'ouverture, puis en guise de transition vers une entrevue et finalement, en simple support, à la fin, pour augmenter l'intensité dramatique et pour refléter le modèle télévisuel.

#### 4.2.2 Capsule 2 - *Sports*

Cette capsule a été conçue en ayant comme modèle une émission présentant un match de hockey. Elle est donc constituée de deux voix qui commentent une scène dont ils ne font pas partie, mais qui se joue devant eux. Encore une fois, le sujet habituel *hockey* a cédé sa place au sujet *recette* et les commentateurs se retrouvent devant une scène de cuisine, qu'ils décrivent comme s'il s'agissait d'une partie de hockey. Et comme dans une telle production, le duo d'animateur est formé d'un commentateur et d'un analyste qui assurent tous deux leur part de narration.

Le défi était ici de composer une scène qui soit captivante et de refléter, voire même amplifier, par le biais du commentaire des deux animateurs. L'image sonore se devait donc de rendre le savoir-faire exceptionnel de cette cuisinière, mais le spectacle tenait également à ce que les commentateurs soient en mesure d'en témoigner habilement et d'en relever toutes les subtilités. Au-delà de la prouesse technique, je souhaitais le rendre avec toute la saveur et la couleur de ces retransmissions de parties de hockey. Donc à la fois une description technique, mais empreinte d'une certaine maladresse, et d'une couleur qui lui est propre, laquelle passerait essentiellement par les éléments structuraux, mais également par les commentateurs.

Au niveau temporel, on assiste donc à un déroulement linéaire, à peine interrompu par une courte pause publicitaire. Afin de m'amuser et de refléter davantage les codes télévisuels de ce genre de production, je me suis également permis de faire un retour en arrière<sup>9</sup> pour présenter une action qui posait problème. Sinon, essentiellement, l'action se déroule en « temps réel ». Les transitions sont donc peu nombreuses et lorsqu'il y en a, elles sont très rapides.

---

<sup>9</sup> Le « retour en arrière » fait ici référence à ce qui est communément appelé un *replay*.

Aussi, les voix et le texte livré par les commentateurs agissaient comme pilier central dans le déploiement de cette capsule. En effet, le texte, improvisé, se devait de comporter bon nombre d'expressions clichés et être livré de façon relativement spontanée, avec ce que ça comporte de bafouillages potentiels. Quant aux voix, elles ont simplement été travaillées de façon à ressembler aux voix du modèle, donc légèrement compressées, et semblant provenir d'un espace très restreint.

Outre les voix et la composition sonore, la capsule *Sports* a également intégré certains éléments structuraux provenant du modèle télévisuel. En effet, on y remarquera le thème musical utilisé en ouverture d'émission puis à quelques reprises ainsi que la pause publicitaire. Le choix de ce thème reposait simplement sur son côté dynamique et sur le fait qu'il évoquait pour moi quelque chose comme une « émission à prendre au sérieux ».

Finalement, pour ce qui est de l'espace interne de l'œuvre, celui-ci est constitué de trois lieux qui bien qu'unifiés par le sens et dans la composition, demeurent tout de même distincts dans une certaine mesure. En effet, il y a la passerelle d'où les animateurs travaillent. On imagine que celle-ci donne un excellent point de vue sur l'action, mais qu'elle est coupée du bruit de celle-ci. Il y a également l'espace cuisine qui lui est situé au cœur d'un aréna, dans lequel prend place une foule d'amateurs venus y apprécier le spectacle (d'ailleurs, de la même façon que l'on dit de la foule assistant à une partie de hockey qu'elle est le septième joueur de l'équipe, je me permettrai d'envisager la foule agissant ici comme quatrième personnage en réagissant aux manœuvres de la protagoniste). Toutefois, l'espace cuisine a été sonorisé isolément par rapport à la foule. Plutôt que d'inscrire les gestes dans la cuisinière dans un espace très vaste, j'ai préféré réduire cet espace, qui évoque davantage une cuisine fermée, comme si la cuisine était située dans un bloc de plexiglass au centre de l'aréna. Ce choix a été fait pour mieux isoler les sons de cuisine et rendre la scène plus intelligible.

#### 4.2.3 Capsule 3 - *Train*

Dans cette capsule, l'idée était de reproduire une émission intitulée *On prend toujours un train pour la vie*, qui est constituée d'entrevues intimes entre l'animateur intervieweur et un invité, connu ou non du public, qui raconte un épisode particulièrement intense de sa vie. Deuil, dépression, accident, maladie... tous des sujets très chargés émotionnellement. La particularité de cette émission tient au style de l'animateur, Josélito Michaud, qui est très empathique et qui n'hésite pas à poser des questions intimes et à demander à son invité de nous raconter des moments particulièrement douloureux, ainsi qu'au fait que l'entrevue se déroule dans un train.

La difficulté de cette capsule reposait essentiellement sur l'adaptation de la recette en un épisode dramatique, perçu de l'intérieur par l'un des aliments, et sur la composition sonore, qui devait compléter le récit en ajoutant la dimension physique dans laquelle il était raconté. Il fallait donc donner à entendre les mouvements de corps, les gestes et autres signes discrets donnant vie aux personnages et rendant également les vives émotions éveillées par le récit et ce, à l'intérieur d'un wagon de train auquel il fallait aussi donner vie. En fait, dans cette capsule, le travail était totalement différent des deux autres puisqu'il devait recréer, en l'évoquant, un événement auquel nous n'aurions accès que par les souvenirs remémorés par l'invité. Il fallait donc avoir un texte fort et une interprétation conséquente. La composition sonore devait quant à elle s'exprimer dans une subtilité totalement étrangère aux capsules *Sport* et *Documentaire*.

Ainsi, comme pour les autres capsules, je me suis beaucoup appuyée sur le modèle télévisuel pour la structure de cette capsule. Je me suis donc inspirée du modèle pour établir la structure, puis pour débiter l'entrevue et dès que la première question fut posée, je m'en suis remise à *l'impression* que j'avais de cette émission.

Quant aux éléments structuraux, j'en ai retenu certains comme la pause publicitaire, qui me permettait d'avoir recours à *l'aller-pause*, qui consiste généralement à énoncer ce qui s'en vient, dans ce cas-ci en utilisant un extrait bien accrocheur. J'ai également retenu la présence de la narratrice qui énonce le résumé de l'histoire en commençant. Et j'ai aussi débuté avec un thème musical que j'ai composé parce que la complexité de celui de la version télévisée générait un désir de le pasticher et non d'utiliser une musique générique et impersonnelle. J'ai donc composé un thème musical qui mélange une esthétique nouvel âge et une esthétique industrielle et ai plaqué les sons de chemin de fer, le tout en m'inspirant très fortement du modèle.

Aussi, comme il s'agit d'une version écourtée de la version télévisée, j'ai préféré m'en tenir à une temporalité linéaire. Le personnage du bœuf bourguignon raconte donc les événements qu'il a vécus sans trop faire de digressions. Aussi, par souci d'efficacité et souhaitant toujours préserver l'intérêt de l'auditeur, j'ai supprimé de nombreux silences et hésitations afin de garder un rythme généralement rapide. Quant aux voix, une attention toute particulière a été portée à l'interprétation du personnage du bœuf bourguignon, par lequel toute la charge émotionnelle de cette capsule passait. La voix est donc parfois émue, riieuse, et souvent hésitante, chargée. La voix de l'animateur est quant à elle plus posée, intimiste. Elle invite à la confession tant par son contenu que par ses inflexions chaleureuses. Il en a été de même pour les personnages, desquels j'ai reconstitué les gestes et les mimiques afin d'ajouter un maximum d'indices révélant les émotions qui surgissaient.

L'ensemble de la capsule se déroule dans un train qui agit presque comme un troisième personnage. On en perçoit l'espace clos, les sièges et les roues qui grincet, ainsi que son cheminement sur une route qui nous fait entendre la rencontre avec d'autres trains, le passage dans un tunnel, ou encore son sifflet, à quelques occasions.

### 4.3 Processus créatif

Mon intérêt pour les émissions de cuisine était à la base même de mon engagement dans cette démarche universitaire. J'ai parfois bifurqué pour explorer d'autres avenues mais ai fini par revenir à la base, constatant le plaisir sans égal qui résultait de cette exploration. Gardant donc l'idée de traiter de gastronomie, j'ai poursuivi les expérimentations et c'est en écoutant une séance d'enregistrement que m'est venu le désir irrésistible de commenter, *à la manière de...* Très rapidement, les possibilités se sont mises à fuser, dans une logique bissociative qui avait l'heur de non seulement me faire rire juste à en imaginer les contours, mais également de sembler très féconde en possibilités. À ce sujet, je me permets d'évoquer Arthur Koestler qui, évoquant la nature fondamentalement bissociative de l'acte de création, disait que « le lieu privilégié de l'activité créatrice se situe toujours à l'intersection de deux plans » (2011, p.374). Cette perspective bissociative avait aussi l'avantage de rejoindre l'ambition initiale du projet de faire un laboratoire d'exploration radiophonique (*voir sect. 1.2*). Il fallut tout de même circonscrire un terrain de jeu et limiter le nombre de capsules pour cette première phase du projet mais les dés étaient tout de même jetés.

### 4.4 Méthodologie de l'œuvre

Comme il a été abordé au chapitre un portant sur les intentions, mon travail s'inscrit dans une démarche ludique. En effet, la volonté d'y retirer un maximum de plaisir a été autant un vecteur de développement qu'un guide tout au long de ma démarche. Outre le plaisir d'orchestrer ces rencontres improbables, la volonté de tout faire moi-même s'inscrit certainement dans cette perspective.

Suivant cette même logique de plaisir, j'ai opté pour un processus créatif qui me permettait de livrer de manière tout à fait spontanée ce qui me venait en tête : l'*improvisation*. En effet, les trois capsules ont toutes été conçues à partir d'allers-retours entre le studio et l'écriture du texte (*voir app. C.6*). Très efficace, cette façon de faire permettait la spontanéité plutôt que l'intellectualisation. En effet, je me suis collée au modèle de façon différente à chaque capsule et les observations faites m'ont permis d'établir quelques éléments structuraux. Puis une fois cela fait, je me laissais libre d'improviser et de me laisser surprendre par ce que chaque style allait générer comme imitation.

Voici donc une idée générale de la séquence de travail que j'ai suivie pour chacune des capsules, à quelques différences près :

1. *Séance d'enregistrement multi-micros* : afin de construire une banque d'objets sonores riche, j'ai réalisé plusieurs séances d'enregistrement multi-micros au cours desquelles je concoctais moi-même un bœuf bourguignon et je multipliais les points d'écoute et les ingrédients afin de pouvoir ensuite jouer avec le cadre selon la scène présentée.
2. *Montage sonore*
3. *Improvisation texte* : en écoutant le montage au casque, improvisation et enregistrement d'une version du texte.
4. *Relecture*
5. *Précision des contraintes (et retour à la première étape)*

À chaque séquence de travail complétée, besoins de chaque capsule se sont précisés et ont exigé de nouveaux enregistrements et ce, jusqu'à la toute fin du processus. Mais ces derniers ont été réalisés à plus petite échelle, de façon beaucoup plus spécifique.

Les capsules *Sports* et *Documentaire* sont nées d'une même première séquence sonore et ont été réalisées en parallèle. Toutefois pour les besoins du présent document, je me permets de présenter la méthodologie de chaque capsule séparément.

#### 4.4.1 Capsule 1 - *Documentaire*

Pour produire la capsule *Documentaire*, je suis partie d'un premier montage de base d'une scène de cuisine composée à partir d'enregistrements réalisés dans une cuisine. Ayant déjà écouté de nombreuses fois l'émission *Découverte*, le format et le ton étaient parfaitement imprégnés dans ma mémoire. Je me suis tout de même soumise à un exercice de visionnement d'un reportage de *Découverte*, dont j'ai observé la structure (*voir app. B.1*). afin de pouvoir m'y appuyer et m'inspirer le choix des différents éléments qui allaient composer la capsule (*voir app. C.3*). Ainsi, je me suis servi de cet exercice d'observation pour créer la structure (thème, rythme, développement, etc), puis m'en suis émancipé pour tout ce qui concernait le contenu et le traitement esthétique.

Je suis donc partie de la recette de bœuf bourguignon et d'une première composition sonore et ai improvisé le texte. C'est ainsi, dans une série d'allers retours, que le texte s'est construit. Il n'a toutefois réellement atteint sa version finale qu'une fois que le paysage sonore a été finalisé. En effet, à la lumière du travail sonore, j'ai éliminé certains passages de texte qui m'apparaissaient superflus. Car si ma volonté première était de faire plusieurs courtes capsules de quelques minutes voire quelques secondes, je dus rapidement me rendre compte que le plaisir que je prenais à chaque capsule et le temps de développer un segment qui permette de raconter une histoire menaient à des capsules nettement plus longues que ce que j'avais initialement envisagé.

#### 4.4.2 Capsule 2 - *Sports*

De la même manière que la capsule *Documentaire*, la capsule de *Sports* est née d'une séance d'improvisation appuyée sur un premier montage d'une scène de cuisine. Je réalisai encore une fois qu'une bonne partie de la structure d'une telle production me venait intuitivement. Aussi, je n'ai pas décortiqué une émission de sports pour en tracer le portrait, comme je l'avais fait pour la capsule *Documentaire*. J'ai toutefois écouté plusieurs diffusions de matchs de hockey à la télévision pour me rafraîchir la mémoire sur les termes et expressions fréquemment utilisés et ainsi, alimenter mon improvisation au micro (*voir app. C.4*).

Le texte est donc né des mêmes allers retours entre le studio et le papier. Mais cette fois, après une première ébauche de texte, je réalisai que je devais produire une nouvelle séquence pendant laquelle les différentes étapes de préparation du bœuf bourguignon allaient devoir être réalisées en mode accéléré. En effet, la nature de ce type de production tient principalement aux prouesses techniques des joueurs et j'ai choisi d'aller en ce sens et de (re)créer la recette dans une certaine urgence afin de générer un commentaire précipité, caractéristique d'une retranscription de match de hockey. Cet enregistrement accéléré a donc été guidé par un plan de travail bien précis qui m'indiquait les étapes à suivre. Ainsi je faisais jouer cette séquence que je diffusais au casque, à très faible volume et j'improvisais au micro, passant de l'analyste au commentateur en alternance. Puis, une fois la portion texte terminée, j'ai travaillé la scène de cuisine afin de magnifier les éléments sonores et rendre la scène plus forte, plus précise à l'oreille.

#### 4.4.3 Capsule 3 - *Train*

Comme pour la capsule *Documentaire*, la capsule *Train* a nécessité le visionnement et l'analyse de l'émission *On prend toujours un train* afin de produire la structure sur laquelle j'allais m'appuyer. Ensuite, armée de ce document, je me suis livrée à la séquence de travail décrite dans la méthodologie (voir sect. 4.4), mais ai pu réaliser la plupart des enregistrements depuis le studio, directement, la composition sonore n'exigeant pas de séquence de cuisine comme pour les deux autres capsules. C'est donc à partir de sons enregistrés précédemment, et aidée par une banque de sons, que j'ai pu réaliser la composition qui allait donner vie au train et également servir de musique thème.

#### 4.5 Expérimentations

##### *Way Down in the Hole* (décembre 2011)

Au départ, le projet interrogeait le passage de l'émission de cuisine classique, télévisuelle, à la radio. J'avais envie d'une émission de cuisine, mais souhaitais toutefois n'avoir recours à la voix que très rarement. Je me suis donc dès le début inspirée de procédés issus de la tradition de la musique électroacoustique et me suis lancée dans un premier exercice, intitulé *Way Down in the Hole*<sup>10</sup> (voir app. D.13, D.14). Je voulais réussir, par cette composition, à recréer certaines stratégies télévisuelles (le *beauty shot*, par exemple). Finalement, en m'aventurant dans la composition électroacoustique, j'arrivais à évoquer autre chose qui me semblait plus

---

<sup>10</sup> <http://audio.uqam.ca/archives-sennheiser/concours-edition-2012/48-way-down-in-the-hole.html>

intéressant que l'objectif initial, qui lui était davantage collé au modèle. En parallèle, dans un désir de bouleverser la composition, j'ai décidé de transporter ce qui devait être une cuisine de studio, dans un sous-marin. Sont ainsi apparus différents niveaux narratifs, différentes textures et la voix a tranquillement pris une place, très légère, mais maintenant selon moi le lien avec le genre. Le projet final est donc une fiction sonore de 5 minutes, alliant le matériau sonore et la voix, dans une composition électroacoustique.

Cette oeuvre fut présentée en version 5.1 et se mérita le 2e Prix – Maitrise, lors de l'Édition 2012 du Concours des Bourses Sennheiser Canada en création sonore et nouveaux médias.

## CONCLUSION

La fin de ce projet arrive et annonce le début de la suite. L'intention initiale était de mettre la table pour ce que pourrait être la suite et j'ai déjà très hâte de m'y affairer. Aussi l'un de mes objectifs de travail était d'avoir du plaisir et c'est pour ma part réussi. J'ai réellement pris goût à l'ensemble de la démarche, tant au niveau de la création qu'au niveau de la recherche conceptuelle.

En effet, j'ai trouvé en cette stratégie de production au *second degré* une richesse créative qui m'apparaît très engageante. L'objectif initial était d'emprunter des stratégies narratives à d'autres (auteurs et genres) pour me donner une base, une matière tant pour penser le média que pour m'amuser à le modeler. Aussi l'ambition était-elle, à terme, de me donner des outils, des avenues créatives, des connaissances, afin de pouvoir éventuellement contribuer à l'enrichissement de l'offre radiophonique. Il m'est difficile de dire, à ce stade-ci, si cet exercice portera les fruits espérés et s'il ouvrira vers d'autres avenues. L'expérience me laisse croire que oui. Je crois qu'il me faut simplement continuer de cheminer et de produire de nombreuses autres capsules afin de voir ce qui va peut-être en émerger. À cet effet, le plaisir que je retire de cette expérience (qui a tout de même comporté son lot d'imprévus et de moments de découragement) m'invite à poursuivre sur cette lancée.

Parallèlement, le fait de tout faire moi-même m'a amenée à résoudre plusieurs problèmes qui auront très certainement bonifié cette aventure et cela m'a permis d'approfondir mes compétences dans le travail du son. Aussi, le fait d'emprunter des chemins déjà balisés m'a amenée à m'interroger sur certaines pratiques narratives et à prendre position. Ma relation avec l'écriture radiophonique s'est donc enrichie de cet emprunt à un autre média doublé d'un emprunt stylistique.

De plus, le fait d'avoir incarné toutes les voix et de m'être glissée dans différents personnages me confirme que contrairement à ce que je souhaitais à mon arrivée à l'UQAM, j'ai très envie de prendre le micro et m'en amuser mais surtout, la voix m'apparaît aujourd'hui comme l'instrument de tous les possibles duquel j'ai beaucoup plus envie d'abuser que de ménager.

Aussi, si les objectifs de recherche poursuivis dans les dernières années se qualifient davantage en termes d'exploration créative qu'en termes de recherche conceptuelle, je dois admettre que toute la portion conceptuelle m'a beaucoup appris et que j'y ai réellement pris un gourmand plaisir. J'y ai non seulement appris à mieux cerner et mettre en lumière des intentions bien personnelles, mais j'y ai également entrevu ma pratique avec une perspective qui donne envie de continuer et d'approfondir ces différentes questions. Car si l'écriture imitative et les pratiques hypertextuelles sont très fécondes d'un point de vue artistique, elles constituent également un objet d'étude fascinant, très vivant et vibrant d'actualité. En effet, quelle place doit-on accorder à l'intentionnalité, et au lecteur? Quelle est l'importance de la vraisemblance? Et quelle est la fonction et l'impact réel de ces pratiques? En fait, quels en sont les enjeux? Voilà des questions auxquelles j'ai eu à réfléchir et sur lesquelles je continuerai de me pencher tant que ma pratique sera portée par l'hypertextualité.

## APPENDICE A

### TABLEAUX TRANSTEXTUELS

A. 1 Système aristotélien des genres poétiques.....	63
A. 2 Tableau général des pratiques hypertextuelles selon Gérard Génette.....	64

APPENDICE A.1

Système aristotélicien des genres poétiques

<b>style</b> / <b>sujet</b>	<b>haut</b>	<b>basse</b>
<b>dramatique</b>	<b>Tragédie</b>	<b>Comédie</b>
<b>narrative</b>	<b>Épopée</b>	<i>Parôdia</i>

## APPENDICE A.2

Tableau général des relations hypertextuelles selon Gérard Génette (1982)

<b>relation</b> \ <b>régime</b>	<b>ludique</b>	<b>satirique</b>	<b>sérieux</b>
<b>transformation</b>	<b>Parodie</b> <i>(Chapelain décoiffé)</i>	<b>Travestissement</b> <i>(Virgile travesti)</i>	<b>Transposition</b> <i>(le Docteur Faustus)</i>
<b>imitation</b>	<b>Pastiche</b> <i>(l’Affaire Lemoine)</i>	<b>Charge</b> <i>(A la manière de..)</i>	<b>Forgerie</b> <i>(la Suite d’Homère)</i>

## APPENDICES B

### SYNTHÈSE - TRAITEMENT SONORE

B. 1 Synthèse traitement sonore – Capsule Documentaire.....	66
B. 2 Synthèse traitement sonore – Capsule Sports.....	72
B. 3 Synthèse traitement sonore – Capsule Train.....	79

## B. 1 Synthèse traitement sonore – Capsule Documentaire

<b>CAPSULE DOCUMENTAIRE</b>			
	<b>Contenu</b>	<b>Traitement esthétique</b>	<b>Comparaison avec la version télévisée</b>
<b>Structure et montage</b>	<p>Utilisation d'un texte d'introduction pour présenter le sujet, puis "l'histoire" débute.</p> <p>Alternance de paysages sonores, à la manière d'un documentaire animalier, puis une entrevue est intercalée dans le montage.</p> <p>Il y a donc un certain foisonnement de motifs car l'objectif est de créer une image sonore qui captive, qui semble plus grande que nature et qui supporte bien ce que l'on tente de transmettre comme information.</p>	<p>Transitions lentes: l'audio de la scène suivante s'installe sur un long cross fade.</p> <p>Utilisation de coupes franches ("jumpcuts"): pour faire un saut dans le temps (toutefois cette stratégie est ici beaucoup moins manifeste qu'à l'image).</p>	<p>En télé, les transitions sont beaucoup plus franches. On ne fait pas, à l'image, de "cross fades" aussi appuyés.</p> <p>Les coupes franches (jump cuts) sont très présentes, permettant de montrer différentes étapes d'une action et être encore plus didactique.</p> <p>Contenu très comparable (narration accompagnant l'image, foisonnement de lieux et de scènes, entrevue avec "spécialiste", etc).</p>

<p><b>Temporalité</b></p>		<p>Temporalité éclatée: dans la mesure où, pour les besoins du propos, on souhaite explorer différentes étapes de la vie du bœuf bourguignon (laquelle est présentée comme étant relativement longue), on se permet des sauts dans le temps (ellipses temporelles).</p>	<p>Temporalité éclatée</p>
<p><b>Espace où se déroule l'action</b></p>	<p>Alternance de scènes se déroulant dans des espaces différents et composées d'éléments très variés. Scènes extérieures (patinoire, forêt, piscine, banlieue) et intérieures (cuisine, épicerie, salle à manger)</p>	<p>Généralement, chaque nouvelle scène débute avec un plan large, mais rapidement, le cadrage se resserre autour de l'action, afin de créer une image sonore plus forte.</p>	<p>Une scène débute généralement avec un plan large, puis les valeurs de plans varient souvent.</p>

<p><b>Musique</b></p>	<p>On notera la présence de musique à deux moments: □ La première occurrence est simple en ce sens qu'il s'agit d'une transition assurée par une percussion. Son complètement étranger au reste de la composition, il signale simplement un changement de lieu.</p> <p>La seconde a lieu quelques minutes plus tard; afin de marquer le début de la fin et ajouter une touche mélancolique à la composition, j'ai ajouté une mélodie de guitare, d'abord discrète, puis de plus en plus présente jusqu'à être seule et nous guider jusqu'à la fin de la capsule.</p>	<p>Utilisation très discrète, qui tend à augmenter, soulignant ainsi avec plus de force la fin qui s'annonce.</p>	<p>Complètement calquée sur le modèle, cette stratégie est généralement employée en télévision. On fait en effet souvent appel à un élément sonore étranger pour marquer une transition, une parenthèse, etc. Ces éléments sonores accompagnent généralement un traitement infographique destiné lui aussi, à souligner la transition.</p> <p>Même chose pour la musique, que l'on utilise pour intensifier l'émotion qui est transmise par l'image au même moment.</p>
-----------------------	--	---	---

<p><b>Texte</b></p>	<p>Le texte reprend la recette du bœuf bourguignon et la reformate de manière à l'exprimer comme si celui-ci était un être vivant. Le texte tend donc à raconter sa vie, ou du moins, une partie de celle-ci.</p>	<p>Très calqué sur le modèle, le texte reprend le même genre de structure et le même schéma narratif et intègre certaines formulations "à la" Charles Tisseyre.</p>	
<p><b>Narrateur</b></p>	<p>Celle-ci exprime un commentaire, raconte une histoire. Elle ne constitue donc pas un personnage au sens où ce personnage aurait une influence sur le cours de l'histoire. La voix est dans le cadre, mais s'exprime à la troisième personne du singulier, pour relayer de l'information, une histoire. En ce sens, cette voix est un peu limitée puisqu'elle n'exprime pas d'états d'âmes. Le sens (et l'émotion) qu'elle tente de transmettre passent essentiellement par le texte. (voir section sur texte)</p>	<p>La voix du narrateur accompagne l'image, ici sonore. □ On assiste donc à une suite de scènes et la parole leur injecte une signification et une charge émotive variable.</p> <p>Les interventions du narrateur sont relativement espacées, afin de permettre d'apprécier la scène qui se déroule.</p> <p>La voix du narrateur apparaît généralement après le début d'une scène, laissant ainsi un peu de temps pour piquer la curiosité et donner sens à la scène. Lorsque la voix chevauche une scène, cette dernière cède la place à la voix, mais reprend le dessus aussitôt</p>	<p>Idem, dans la version télévisée, la parole du narrateur suit l'image et lui donne sens mais surtout, la renforce, la charge pour la magnifier.</p> <p>Idem, dans la version télévisée, la voix prend le dessus sur le contenu sonore d'une scène, puis celui-ci reprend les dessus aussitôt la voix disparue.</p>

		<p>après.</p> <p>La voix du narrateur partage le pouvoir d'évocation avec la composition sonore alors elle n'est pas toujours dans le cadre.</p> <p>La voix a été livrée avec une référence constante à Charles Tisseyre. Ainsi par exemple, on s'efforcera de prononcer chaque lettre d'une manière très affectée, à adopter quelques tics de langages et le vocabulaire auquel il nous a habitué.</p> <p>Quant à la couleur de cette voix, elle aura d'abord été travaillée à l'enregistrement, mais également traitée en phase de postproduction afin de lui donner une texture feutrée et ronde, semblable à l'esthétique radio-canadienne.</p>	
<b>Spécialiste</b>	Le contenu livré par la spécialiste correspond simplement à l'une des étapes de la recette. Le recours à cette "spécialiste" permettait simplement d'enrichir l'horizon	La voix de la spécialiste Janie Ladouceur a été traitée de manière à amplifier l'impression d'une prise de son sur le terrain, dans des conditions moins	Le recours à différents "spécialistes" est très fréquent dans la version télévisée. Ceux-ci diversifient les images,

	sonore et de livrer une composition plus variée et donc, possiblement plus captivante.	idéales que celles d'un studio. Les sons ambiants y sont donc plus présents et la voix de la spécialiste, tout comme son texte, sont volontairement imparfaits, car répondant d'une certaine spontanéité.	mais ils viennent surtout agir à titre de figure nouvelles informations ou encore confirmer l'information déjà transmise.
<b>Famille et autres personnages secondaires de passage</b>	Recours à des voix liées aux scènes illustrant la vie du bœuf bourguignon mais n'étant pas incarnées en personnages précis.	Ces voix ont été travaillées comme simple matériau sonore au même titre que les bruits de patins sur la patinoire, ou encore les sons d'ambiance d'un souper de famille composaient la scène	Stratégie incontournable employée également dans la version télévisée.

## B. 2 Synthèse traitement sonore – Capsule Sports

<b>CAPSULE SPORTS</b>			
	<b>Contenu</b>	<b>Traitement esthétique</b>	<b>Comparaison avec la version télévisée</b>
<b>Structure et montage</b>	<p>Longue séquence de cuisine pendant laquelle la protagoniste prépare un boeuf bourguignon à grande vitesse.</p> <p>Emploi d'éléments structurels liés au modèle: thème musical, signal de début de "match", pause-publicitaire, reprise ("replay") d'un moment du match, éléments de transition sonores.</p> <p>Présence d'un public qui réagit tout au long de la séquence, agissant comme signal vague de ce qui se passe en cuisine.</p>	<p>Le montage offre très peu de coupures puisqu'on se trouve dans un "temps vécu". Ainsi la pause publicitaire constitue la seule occurrence et celle-ci est nette et ne permet pas le chevauchement de la scène suivante.</p>	<p>Les transitions rapides sont employées dans ce genre de contexte qui n'est pas dans le suggestif mais bien dans la "monstration". La réalisation est dynamique et le montage est rapide et net.</p> <p>Pendant les publicités aussi les coupures sont très nettes. Chaque plage publicitaire est respectée à la milliseconde près.</p>

<p><b>Temporalité</b></p>	<p>Le récit est essentiellement en "temps réel" mais on assiste également à un retour en arrière au moment précis.</p>	<p>Temporalité linéaire: la nature même de cette capsule impose une structure qui se déroule de manière presque totalement linéaire.</p> <p>On peut donc facilement l'entrevoir comme un temps vécu puisque la partie débute, puis rien ne semble s'arrêter, les gestes se suivent et mènent à une pause publicitaire pendant laquelle on imagine que la "partie" continue.</p>	<p>Le modèle télévisuel est habituellement truffé de retours en arrière afin de mieux voir, sous différents angles, un jeu précis, ou de simples moments pendant lesquels on observe les joueurs avant le retour au jeu.</p> <p>La nature du sport faisant en sorte qu'il y a de nombreuses interruptions dans le cours d'une partie, la version télévisuelle a développé plusieurs stratégies pour que le public se sente toujours concerné (pensons notamment aux retours en arrière afin de revoir un jeu et juger par eux-mêmes, ou pour constater la prouesse technique).</p> <p>Le potentiel de profit</p>
---------------------------	--	---	--

			<p>publicitaire fait aussi en sorte que le match est très souvent à l'arrêt.</p>
<p><b>Espace où se déroule l'action</b></p>	<p>L'espace interne de cette capsule comporte 3 différents niveaux:</p> <p>Il y a d'abord l'arène, d'où on entend la foule, puis la cuisine d'où opère la protagoniste, et finalement l'endroit d'où les commentateurs décrivent le match. Ces 3 lieux sont présents dans le même édifice, mais comportent leur caractéristiques sonores propres.</p>	<p>L'espace cuisine et l'arène d'où on entend la foule devraient logiquement émaner d'un même lieu, mais pour les besoins de cette capsule, j'ai préféré les traiter très différemment, quitte à donner l'impression qu'ils sont dans deux lieux presque séparés.</p> <p>Le son provenant de la scène de cuisine est positionné au centre, en avant-plan, et est travaillé de manière à faire ressentir l'intensité de l'action qui s'y déroule. Les éléments composant la scène de cuisine sont traités de manière à isoler les différentes actions et attirer l'attention sur les "prouesses" techniques de la protagoniste, lesquelles sont également mises de l'avant par le commentateur et l'analyste.</p> <p>On veut sentir les gestes expéditifs de la cuisinière, les aliments, les</p>	<p>À la télévision, l'action des joueurs est bien découpée et les valeurs de plan variées nous permettent de bien apprécier les gestes des joueurs, et de voir la scène dans son ensemble.</p> <p>La scène de sport n'est pas détachée de la foule qui est venue assister à la partie, toutefois elle reste en sourdine par rapport à l'action qui elle est au premier plan.</p>

		<p>instruments de cuisine et ce, simultanément. L'espace de la scène de cuisine semble être beaucoup plus restreint que celui de la foule. Comme si la protagoniste opérerait depuis un petit cube transparent, fermé, au centre de l'aréna.</p> <p>Les cris de la foule sont quant à eux traités de manière à donner une impression de grandeur, et un certain recul. Ils sont présents, mais dans un espace beaucoup plus vaste que la cuisinière.</p>	
<p><b>Musique</b></p>	<p>Recours à un thème musical en début et en fin de match ainsi qu'au retour de la pause, en sourdine.</p>	<p>Thème musical dynamique, inspiré par le modèle télévisuel.</p> <p>Il est bien présent en début d'émission pour marquer l'excitation, puis il sert simplement de liant lors du retour de pause et est utilisé en sourdine. Et finalement, à la fin de la capsule il revient en force pour marquer la fin de la partie et assurer la transition vers la pause.</p>	<p>Le thème musical hyper dynamique est légion dans la retransmission de rencontres sportives à la télévision. Il s'agit d'un signe distinctif.</p>

<p><b>Texte</b></p>	<p>Le texte rend simplement compte de ce qui se déroule sous les yeux des commentateurs.</p>	<p>Il dépeint l'action qui se déroule en cuisine en employant une variété d'expressions empruntées au modèle télévisuel et adaptés dans ce nouveau contexte. (Jeu de poignet, jouer dans les deux sens de la patinoire, les officiels qui vont sévir, dérive derrière le filet, on va reprendre à la gauche du gardien, etc)</p> <p>Se permet un emprunt à un autre sport (la course automobile) avec l'expression "arrêt aux puits" et cet emprunt constitue une petite blague qui les fait bien rigoler.</p> <p>On se permet aussi de commenter l'équipement de la "joueuse".</p>	<p>Dans le modèle télévisuel, les commentateurs utilisent également un vocabulaire technique qui se renouvelle sans cesse et qui génère bon nombre de clichés et d'expressions creuses.</p> <p>La question des commanditaires et du placement de produits est d'une telle importance qu'il est impossible que les amateurs se livrent à des commentaires sur l'équipement d'un joueur.</p>
<p><b>Commentateur et analyste</b></p>	<p>Le commentateur décrit la partie qui se joue devant lui, comme le ferait un commentateur de hockey. Il fait le "play by play". Il est donc très présent.</p> <p>L'analyste est moins présent. il appuie simplement la description</p>	<p>Le rythme de l'action qui se déroule devant les deux commentateurs implique de réagir rapidement et cela donne lieu à des formulations un peu boiteuses, à des erreurs et des bafouillages, ainsi qu'à des tics de langage. Et comme ils ne savent pas d'avance ce qui va se passer, ils sont</p>	<p>Dans le modèle télévisuel, les commentateurs ont évidemment leurs tics, et bafouillent à l'occasion. L'analyse de match se fait également à chaud,</p>

	<p>du jeu en lui ajoutant une rapide analyse.</p> <p>Le commentateur et l'analyste tentent ici de rendre du mieux possible ce qui se déroule sous leurs yeux. Ils vivent le match comme nous, et les émotions que les différents moments génèrent se reflètent dans leur façon de s'exprimer et cela ne fait que rendre compte de ce qui se déroule sous leurs yeux de manière plus fidèle et rendre le récit encore plus captivant.</p>	<p>souvent dans l'attente et l'analyse de ce qui se passe et cela donne parfois lieu à des phrases creuses, ou encore des bafouillages.</p> <p>Les deux voix sont produites par la même personne. Ces voix ont été travaillées en spatialisation et en rythme plutôt qu'en réel effort de livrer deux voix complètement distinctes. Les deux voix sont donc très semblables.</p> <p>Elles sont donc positionnées de manière à provenir de la droite et de la gauche.</p> <p>Aussi, si le timbre de voix n'est pas très différent, j'ai tout de même tenté de livrer les commentaires de façon plus rapide que les éléments d'analyse. Le commentateur parle en effet beaucoup et doit toujours rester à l'affût, aussi son élocution s'adapte-t-elle en conséquence. Mais dans l'ensemble, les éléments différenciateurs tiennent surtout au propos tenu et au positionnement de chaque voix.</p>	<p>donc on y sent bien l'émotion des commentateurs.</p>
--	--	---	---

		<p>Les deux voix ont également été médiatisées de manière à suggérer qu'elles proviennent d'un espace limité. il n'y a</p>	
<p><b>Annonces 1 et 2</b></p>	<p>Cette capsule donne également à entendre une pause commerciale qui propose une courte publicité, ainsi qu'un retour de pause commandité.</p> <p>La publicité se déploie en un simple texte qui nous vend un produit en quelques secondes, le tout, accompagné d'une discrète musique joyeuse dont l'intensité augmente à la fin du message publicitaire.</p> <p>Le retour de pause est quant à lui supporté par le thème musical de l'émission et est constitué d'un très court texte.</p>	<p>La publicité est traitée à la façon des pauses publicitaires radio. Donc une composition sonore très simple, constituée d'un texte et d'une musique. La voix s'efforce quant à elle de sembler souriante et légère, comme le propos de la publicité.</p> <p>La voix du retour de pause commandité a été travaillée de manière à être simple, directe, et légèrement masculine, par souci de conformité.</p>	<p>La pause commerciale fait partie intégrante de toute production télévisée, et à plus forte raison encore dans les émissions de sports dans lesquelles ils intègrent de courtes publicités pour rentabiliser chaque interruption de match. Elles sont généralement dynamiques et font appel à différentes stratégies narratives.</p> <p>Le recours à un commanditaire fait aussi partie des différentes stratégies commerciales liées à ce genre de production.</p>

## B. 3 Synthèse traitement sonore – Capsule Train

<b>CAPSULE TRAIN</b>			
	<b>Contenu</b>	<b>Traitement esthétique</b>	<b>Comparaison avec la version télévisée</b>
<b>Structure et montage</b>	<p>Essentiellement, il s'agit d'un enchaînement de questions et de réponses, le tout bercé par le train qui chemine.</p> <p>Utilisation d'un thème musical puis d'un texte d'introduction pour donner un aperçu de l'histoire qui s'apprête à être racontée en détails.</p> <p>Il y a également une pause publicitaire à un moment, qui donne lieu à un "teaser", c'est-à-dire qu'on donne à entendre ce qui s'en vient au retour de la pause.</p>	<p>Tout est présenté comme s'il s'agit d'un récit raconté d'un seul souffle. Donc les coupures de montage ne sont pas soulignées, sauf à la pause publicitaire.</p> <p>Lors de la pause publicitaire, les transitions sont surtout supportées par certains des éléments qui composent le thème musical.</p> <p>Autrement, la scène de train du début (extérieur) et la scène intérieure se chevauchent lentement.</p> <p>Par souci de garder l'intérêt de l'auditeur, j'ai volontairement supprimé de nombreux silences et hésitations, pour accélérer le rythme général.</p>	<p>Au niveau de la structure, la version télévisée emploie beaucoup plus de "teasers". On voit notamment un extrait qui pique la curiosité dès le début du générique. Puis s'enchaînent de tels extraits pour chaque entrevue qui sera présentée dans le cadre de cet épisode précis.</p> <p>J'ai coupé court à cette stratégie et ne l'ai employée qu'une fois.</p> <p>Dans les transitions, l'audio chevauche, mais les images fondent au noir, puis renaissent.</p>



	<p>train, mais donne également à entendre l'environnement dans lequel évolue ce train.</p>	<p>vêtements, aux gestes, aux mimiques, qui donnent à entendre l'interlocuteur lorsque celui-ci s'apprête à intervenir, par exemple, et qui donnent une indication de plus sur l'état d'esprit des deux personnages. Essentiellement, j'ai essayé de donner à l'endroit une couleur plutôt beige, et une sonorité feutrée.</p>	<p>interlocuteurs, qui se révèlent à travers un regard, un geste, une mimique.  On entend toutefois moins le train que dans Projet Bœuf.</p>
<p><b>Musique</b></p>	<p>Thème musical en ouverture</p>	<p>J'ai composé ce thème musical en ayant en tête le modèle télévisuel. J'ai donc repris certains éléments et ai tenté de composer un thème musical qui, bien que beaucoup plus court, ressemble un peu à l'esprit du modèle. J'ai donc mis une voix vaporeuse, pour le côté "nouvel âge", des percussions diverses pour le côté industriel. On y entend également le train, tout au long.</p>	<p>Dans la version télévisée, le thème musical est très nerveux et est appuyé par un montage à l'avenant, changeant parfois d'image après quelques "frames" seulement. On y entend le train, omniprésent, et plusieurs sons qui donnent une impression d'urgence. Ça laisse une impression de mélange d'industriel et de "nouvel âge" (qui est ajouté par la présence d'une voix fuyante et vaporeuse).</p>

<p><b>Texte</b></p>	<p>Le texte est composé de questions et de réponses et se concentre essentiellement sur le personnage principal; la victime. Le texte devait être travaillé de manière à être éloquent et à faire en sorte qu'on ait de l'empathie pour la victime, et qu'on saisisse bien comment elle a vécu le drame. L'animateur est là pour guider son invité et s'assurer que l'on ne perde pas les détails les plus croustillants de cette sordide mésaventure.</p>	<p>La victime, qui est le personnage principal, parle au "JE" et au présent, pour augmenter la puissance d'évocation. Le personnage de l'intervieweur devait toujours poser des questions qui soulignent en quelque sorte le pathétique de la situation. Au début, je me suis collée au modèle et ai suivi la structure et le rythme de mon modèle de référence. Puis éventuellement, l'histoire du personnage s'est développée toute seule.</p>	<p>Idem dans la version télévisée, où la victime se raconte souvent au présent et tente de se remémorer le moment exact, et de nous y emmener également. Idem également pour l'intervieweur, Josérito Michaud, qui pose des questions très personnelles, qui n'a pas peur d'assumer le côté voyeur et sensationnaliste de son entrevue. il veut les détails croustillants, il veut se mettre dans la peau de la personne devant lui et pose toute les question pour l'aider à y parvenir.</p>
<p><b>Intervieweur et invité</b></p>	<p>Le personnage de l'intervieweur et de l'invité sont toujours dans le cadre, présents l'un à l'autre.</p>	<p>Le traitement de la voix préconisé propose une texture un peu feutrée pour suggérer la proximité et une certaine intimité. Les émotions que l'on sent passer chez le protagoniste sont capitales dans la transmission de l'horreur de</p>	<p>Dans la version télévisée, on sent également beaucoup l'émotion passer, grâce à un jeu de cadrages qui permet de percevoir les petits signes que le</p>

	<p>l'évènement. Elles reposent notamment sur l'articulation du texte, qui devait passer par une certaine palette d'émotions, afin de permettre aux auditeurs de revivre mentalement ce moment et de développer de l'empathie pour la victime. La voix de l'invité est donc parfois éraillée, parfois stable, parfois nouée par l'émotion.</p> <p>La voix de l'animateur est travaillée de manière à sonner un peu plus grave, et posée. Elle est toujours calme, et invite à la confession, par le côté calme et serein qui émane et qui se veut non-jugeant, ouvert, voire accueillant pour le drame de l'autre.</p> <p>Pour ajouter à cette impression de proximité, j'ai ajouté des sons de vêtements, de corps qui bougent, et des soupirs qui trahissent une réaction, un sentiment vécu spontanément.</p>	<p>corps et le visage donnent. Les inflexions de la voix, mais aussi les expressions faciales qui permettent au téléspectateur de comprendre l'émotion vécue ou encore à entrevoir l'intensité et l'émotion de la scène à venir (la déformation de la bouche signalant les larmes à venir, par exemple). Les différentes valeurs de plans permettent donc de discrètement mettre de l'avant ces signaux émis par le corps.</p> <p>Dans la version modèle, comme dans une conversation naturelle, il arrive fréquemment que les interventions de chacun se chevauchent.</p>
--	---	--

<p><b>Narratrice</b></p>	<p>Présente en début de capsule, juste après le thème musical, elle fait un bref résumé du drame qu'on va nous raconter. C'est également cette même narratrice qui annoncera le retour de pause.</p>	<p>Le ton est neutre, ne laisse percevoir aucune émotion. □ Par souci de ressemblance, un peu de réverbération a été ajouté à cette voix.</p>	<p>Pendant la narration d'intro, on peut noter une certaine réverbération sur la voix, mais le lieu que l'on suggère (sur un montage d'images de nature et de paysages rappelant ceux qu'on voit en train) est plus industriel, puis on y note une petite envolée de violons, pour le côté "human"</p>
--------------------------	--	---	--

## APPENDICES C

### COMPOSITION VISUELLE ET SONORE ET MATRICES D'IMITATION

C. 1 Analyse visuelle et sonore - <i>Découverte</i> .....	86
C. 2 Analyse visuelle et sonore – <i>On prend toujours un train pour la vie</i> .....	96
C. 3 Matrice d'imitation – Capsule Documentaire.....	105
C. 4 Matrice d'imitation – Capsule Sports.....	106
C. 5 Matrice d'imitation – Capsule Train.....	107
C. 6 Session d'enregistrement.....	108
C. 7 Programme <i>Way Down in the Hole</i> (2011).....	109

## APPENDICE C. 1

Analyse visuelle et sonore  
Les grandes oies des neiges de l'Île Bylot

Découverte - Reportage du 28 novembre 2010

Intro (narration Charles Tisseyre): *« L'île Bylot, dans l'arctique, est le site de reproduction de la plus importante colonie d'oies des neiges au Canada. Mais les scientifiques ont découvert que les effets néfastes du réchauffement climatique pourrait menacer ces magnifiques oiseaux migrants. »*

00 :16 : Establishment shot : grand plan d'oies sauvages en vol.

00 :20 : Puis plan rapproché d'oies sauvages en vol.

00 :23 : Plan moyen.

00 :27 : Plan rapproché à nouveau

00 :28 à 00 :55 : Narration, sur fond d'images d'oies des neiges. Les valeurs de plan varient au 3-4 secondes : rapproché, moyen, large...

*« Les grandes oies des neiges. Elles font partie du folklore québécois. Depuis toujours, elles arrêtent au printemps sur les rives du St-Laurent. Une halte qui leur permet de refaire le plein d'énergie dans leur longue migration vers l'arctique canadien. Un trajet de 3000km. Destination : l'île Bylot. »*

00 :56 : début musique

01 :06 : *« Nichée entre la terre de Baffin et l'île d'Ellesmere, l'île Bylot est un joyau naturel qui, sous des dehors sévères, abrite une flore et une faune remarquables. »*

Alternance d'images de l'île Bylot : cours d'eau en plan moyen, lapin, oiseau, montagne, fleurs, ours polaire.

01 :21 : Alternance images d'oies, plans larges, plans rapprochés

*« L'île Bylot est aussi le site de reproduction de la plus grande colonie de la grande oie des neiges au Canada. En moyenne, 35 000 oies s'y donnent rendez-vous, avec des pointes à 70 000 certaines années. Comme des fleurs blanches, elles ponctuent la toundra d'aussi loin que l'on porte le regard. »*

01 :40 : fin musique, cross over avec son d'ambiance de la scène suivante : plan rapproché d'un homme qui marche dans une flaque d'eau avec ses bottes d'eau. Son d'ambiance.

*« Cédric Juillet a une bonne raison pour suivre les oies jusqu'ici. Il veut voir si la chasse faite à ses oiseaux a un impact sur la colonie de l'île Bylot. »*

01 :55 Cross over entrevue sur son d'ambiance.

On voit Cédric s'éloigner, et le son de son entrevue embarque alors que l'image est en plan large de lui qui s'en va.

01 :57 : Plan rapproché (épaules) de l'intervenant.

*« On sait très bien que la perturbation sur les oiseaux pour la chasse, le dérangement des oiseaux par la chasse va affecter par exemple, ils pourront moins se nourrir, passeront plus de temps en vol pour essayer de fuir les chasseurs, tout ça ça fera qu'ils auront moins de réserves peut-être quand ils vont arriver dans le nord et donc ça pourrait influencer leur production ici. »*

02 :13 : Fin plan rapproché, on voit Cédric à l'œuvre. Plan moyen de lui penché sur le terrain. Audio et vidéo entrent en même temps.

02 :16 : *« En premier lieu, Cédric identifie les nids qu'il suivra tout au long de l'été. Ensuite il compte le nombre d'œufs et il en mesure la grosseur. »*

On voit exactement l'action qui est décrite.

02 :26 : *« Il y a en moyenne 4 œufs par nid, qu'il marque au crayon gras. »*

On voit l'action en gros plan. Audio suit l'image.

02 :31 : *« En étudiant les coquilles après l'éclosion il pourra déterminer le pourcentage d'incubations menées à terme. Dans son petit carnet de notes, Cédric compile ainsi toutes les informations qui peuvent influencer la reproduction des oies. »*

Même quand la valeur de plan change, l'audio reste en plan rapproché.

02 :47 : Effet flashback-pellicule (audio et vidéo) : On voit des images d'archives plutôt récentes, qui semblent être des images tournées par l'équipe pour documenter. On y voit des gens marchant près d'un « troupeau » d'oies.

02 :50 : *« Ce programme d'étude de la grande oie des neiges commence en 1989. Au début, il faut simplement déterminer la population d'oies, dans la colonie. Les chercheurs profitent aussi des quelques jours où les adultes perdent leurs plumes et qu'ils ne peuvent voler. Pendant cette mue annuelle, les scientifiques peuvent pousser les oies vers des enclos entre autres pour les baguer. Mais bien vite, ils se demandent si les oies sont touchées par les grands changements climatiques observés dans le grand nord. »*

Son d'ambiance du terrain très présent (oies qui crient)

03 :27 transition. Fondu au blanc. Images à vol d'oiseau de terres asséchées, en accéléré. Images reprennent vitesse normale : *« Depuis 1989, soit en 20 ans seulement, la température a augmenté de près de 2 degrés celsius sur l'île de Bylot. L'impact est direct sur le 147 espèces de plantes. »*

Images changeant rapidement. Effets variés donnant un vague effet d'aura autour des plantes. Musique plus dramatique. Effets sonores dramatiques – transitions

*« Les 15 espèces de graminées dont se nourrissent les oies sont particulièrement touchées. »*

03 :48 : Les images continuent de changer dans un effet sonore qui suggère une ambiance inquiétante. Puis dès que le narrateur reprend la parole, on voit arriver la dame dont il parle, en marchant, sur le terrain, accompagnée d'une collègue.

*« C'est la croissance de ces graminées que Madeleine Doiron s'affaire à évaluer »*

03 :55 Gros plan sur Madeleine Doiron jusqu'à 04 :11

*« Les plantes réagissent plus rapidement à un réchauffement que les oies. Parce que les plantes c'est direct en fait... [...] »*

À 04 :11, l'image change et on voit des oies.

Retour au son d'ambiance du terrain.

De 04 :13 à 04 :38 : *« Par contre les oies continuent à arriver à la même période de l'année. Pour entamer leur migration elles se fient sur la longueur du jour qui elle n'a pas changé. Le réchauffement climatique pourrait donc mener à une désynchronisation de la croissance des plantes et l'alimentation des jeunes oies. Surtout qu'elles dépendent très fortement des graminées pour leur croissance. Particulièrement de leur teneur en protéines. »*

Son d'ambiance très présent tout au long de la narration

04 :39 Changement d'image, on voit les filles au travail et on les entend se parler en sourdine.

04 :39 *« On établit cette teneur en mesurant la quantité d'azote présente dans les plantes. »*

04 :44 Gros plan de leurs mains qui travaillent.

04 :45 *« Si le pic d'azote dans la nourriture arrive plus tôt dans la saison, quand les jeunes sont pas encore éclos ben à ce moment-là ils vont avoir accès à une nourriture de moins bonne qualité. [...] »*

\*\*La voix commence une seconde plus tôt que l'image. Quand l'image change, on voit un gros plan de la chercheuse

Fin du gros plan à 05 :01

05 :02 On voit encore les filles travailler

*« Pour mesurer cette désynchronisation, Madeleine Doiron a fabriqué de petites serres qui accentuent la radiation solaire au sol. Donc la température. »*

Quand il dit son nom la valeur de plan change et on la voit en plan moyen (buste)

Quand il parle de la température au sol, on voit leurs mains travailler au sol.

*« Avec l'aide de Mélanie, elles prélèvent chaque semaine des mottes dans les petites serres »*

On voit alors Mélanie qui donne une motte à Madeleine.

05 :18 *« Pour fin de comparaison, elles prélèvent aussi des mottes dans des sites témoins. »*

05 :22 L'image change et on voit des filles à une table de travail, en train d'analyser les mottes de terre.

05 :23 : *« elles en analysent la flore dans une tente qui leur sert de laboratoire »*

On les entend, en dessous du narrateur, se parler de ce qu'elles observent.

05 :28 : fin de la narration et up son sur la scène. Les filles se font part de leurs observations...

05 :37 Plan rapproché des mains des filles. (qui vient appuyer la narration qui s'en vient)

*« Le décompte ne fait aucun doute...*

Changement d'image. On retourne sur le terrain et l'ambiance sonore redevient celle du terrain, avec les oies qui crient.

*...les graminées arrivent à maturité plus vite dans les serres » 05 :47*

05 :48 : « *Si cela devient la norme, la colonie d'oies sur l'île Bylot pourrait être en mauvaise posture à long terme.* »

fin à 05 :52

05 :53 : Arrivée d'une musique douce, guitare, mélancolie (cross fade)

Changement de plan, on voit un coucher de soleil.

Des oies qui s'envolent. Plan moyen puis plan large avec des centaines d'oies qui partent en vol. Ambiance sonore à l'avenant, les oies crient très fort

Mais la guitare est toujours là, au loin

05 :58 : « *Mais dans l'immédiat il ne faut pas se priver du spectacle qu'elles donnent à l'automne ...*

06 :02 changement de plan : on voit des oies de très près, qui fouillent dans la vase avec leur bec. On les entend aussi très bien.

*... quand pour la dernière fois elles se ravitaillent le long du St-Laurent...*

06 :07 : changement de plan, on les voit en vol, bien parties

*...en route vers leurs quartier d'hiver »*

06 :10 : À la fin de la narration, la guitare reprend le dessus et on entend aussi les oies. Mais la guitare domine légèrement.

Fin 6 :22 : ambiance sonore : long fade out. La musique finit avant l'ambiance sonore.

## APPENDICE C. 2

Analyse visuelle et sonore  
Entrevue avec Frédéric Poudrette

*On prend toujours un train pour la vie – Épisode 14, saison 5, 2 septembre 2012*

00 :00 à 00 :12 *Thème musical + Visuel d'intro, train, voie ferrée, etc.*

00 :13 à 00 :28 *Le visuel d'intro change et on voit Frédéric dans le train, qui regarde par la fenêtre.*

Narratrice (hors cadre) : « Frédéric Poudrette fut brûlé au 3<sup>e</sup> degré sur plus de 50% de son corps à la suite d'un accident de karting. Il fut transformé pendant près de 15 secondes en véritable torche humaine. Près de 5 ans plus tard il met un point d'honneur à soutenir la cause des grands brûlés. »

*Preview des entrevues à venir dans le cadre de l'émission. La musique d'intro est toujours audible, en fond sonore.*

00 :28 à 00 :47 *images de l'invité dans le train*

FRÉDÉRIC POUDRETTE (FP) : « Tous les jours tu te vois dans le miroir. Tu sors de la douche, tu te vois. T'es comme tu es. Au niveau physique oui c'est dérangeant. C'est dérangeant et ce qui est difficile en fait c'est l'attente de la guérison, qui est excessivement longue. Ça fait 5 ans aujourd'hui...pis y'a encore des zones qui changent»

*Transition; chemin de fer, pieds qui marchent sur les rails.*

00 :50 à 02 :05 : 2 autres teasers [...]

02 :05 à 02 :22 *Musique « suspens », crescendo, images en accéléré, le train avance vers nous, passe sur la caméra*

*Infographie*

02 :22 à 02 :48 : *Visuel de paysage du train*

NARRATRICE : « Frédéric Poudrette fut transformé en torche humaine pendant 15 interminables secondes lorsque son bolide de karting s'enflamma après un accrochage. Il doit la vie au casque protecteur qui devait lui éviter de graves brûlures au niveau des voies respiratoires. Après avoir frôlé la mort de peu, il amorça un long processus de réhabilitation qui jeta les bases de son implication future auprès d'autres grands brûlés. »

02 :48 *Plan moyen de Josélito, qui commence à parler. La musique est toujours présente, elle fade out pendant que Josélito parle*

JOSÉLITO MICHAUD (JM) : « Ce qui est fascinant de la vie c'est qu'on s'en va le matin pour avoir du plaisir. (*two shot*) On s'en va.. course de go-kart c'est agréable ça dans une vie... »

FRÉDÉRIC POUDRETTE (FP) : « Ouais » (*plan rapproché*)

JM : « On a 29 ans... Notre blonde est enceinte du troisi... non du troi...? »

FP *corrige* : « troisième! »

JM : « et tout d'un coup arrive l'événement.. Comment ça s'est déroulé exactement? »

03 :03 *two shot « iso » (en diagonale, depuis derrière Josélito)*

FP : « En fait y'a une collision qui survient, la personne en avant de moi parle contrôle et d'une collision qui survient et je me retrouve sous le kart. (*two shot latéral*) En fait, le go-kart est penché et moi je sais de sortir de là et j'entends le bouchon.

JM (*plan buste de lui*) : Le bouchon d'essence?

FP : (*plan buste de lui*) : Le bouchon du réservoir qui tombe

JM : (*plan buste*) : Tu te souviens encore de ce bruit-là?

FP : (*plan buste*) Ah ça va rester grave à tout jamais tu peux pas oublier ce son-là et je l'ai vu passer. Je l'ai vu revoler à côté du coin de l'œil et je commence à sentir l'essence qui rentre dans mes vêtements.

03 :33

JM (*plan buste*): Et là tu fais le lien tout de suite (*two shot latéral*) en tout cas tu sens le danger imminent?

FP : (*two shot « iso »*) Le danger imminent qui ce qui est drôle c'est qu'on me dit que j'avais fait très rapidement, de sortir d'en-dessous du kart, j'ai réussi à sortir très rapidement

JM (*plan buste*): « Dans le fond t'as eu le bon réflexe? »

FP : (*plan rapproché visage*) « J'ai eu le bon réflexe »

JM : « Mais..? »

FP : « Pour moi, c'était au ralenti... Je savais à ce moment-là qu'il arrivait de quoi de grave. C'était... y'avait aucun doute dans ma tête. J'me lève je fais 4 pas et j'entends le bruit..

04 :01

JM : (*plan buste*) « De l'explosion? »

FP (*contrechamp*) « Non c'est juste le souffle qui arrive par en arrière. Le feu est arrivé par en arrière. Donc je l'ai pas vu arriver. »

JM : (*two shot 'iso'*) Parce que tu courais?

FP : Parce que je m'éloignais. Sans courir. Je marchais rapidement là. (*contrechamp*) Et j'ai fait 4 pas. Ça a ramassé les vapeurs qui étaient au sol. Y'avait de l'essence par terre et là tout ce que j'ai vu c'est un rideau se lever devant moi.. Orange! La lumière là... et là tu vois p'us rien. En même temps que je me souviens d'avoir crié là.. t'sais.. comme jamais j'ai crié dans ma vie. De panique. (*two shot latéral*) De l'autre côté, t'es pleinement conscient. Je savais exactement où j'étais. J'étais à peu près au milieu de la piste de Go-Kart. (*two shot 'iso'*) Tout ce que j'avais en tête c'est « tu cours pas n'importe où. Tu t'en vas le plus loin possible. Si tu touches à quelque chose, c'est parce que t'es dans les pneus de l'autre côté de la piste.. »

04 :46

JM (*two shot latéral*): « Attends un peu... Le plus loin possible de quoi, pour que je te suive bien, Frédéric. »

FP (*gros plan*) : « De l'essence. À terre. Je m'éloigne le plus possible... couche-toi à terre, roule-toi, attends qu'ils viennent t'éteindre ».

JM (*plan buste*) : « Et c'est ce qui t'a sauvé une partie de ton corps »

FP (*two shot iso*): « Non, c'est ce qui m'a sauvé la vie. »

JM : « Parce que t'aur... »

FP : (*plan rapproché*) : « Carrément! C'était fini. Si j'avais couru euh.. écoute en 15 secondes.. En 10 à 15 secondes. Ils m'ont dit 15 secondes mais c'est probablement 10 à 15 secondes, j'ai subi des brûlures au 3<sup>e</sup> degré sur 50% du corps. Ou pratiquement. »

JM (*plan buste*) : « Particulièrement dans le dos, dans les jambes, sur les mains »

FP (*two shot iso*): « Les mains et les bras. (*zoom mains*) Les mains, le bout des extrémités des mains est pas brûlé parce que je me suis fermé les mains. On voit encore la marque sur mon pouce. (*plan rapproché latéral*) Donc je me suis fermé, j'ai fermé les bras comme ça, c'est ce qui a protégé une partie de poitrine abdomen »  
(*il fait les gestes, cadrage plus serré sur ses mains*)

JM (*plan buste*) : « C'est un réflexe de survie qu'on appelle..? »

FP : (*Two shot iso*) : « C'est un réflexe de survie, c'est en même temps probablement basé beaucoup sur.. ma vie. Une vie de contrôle. »

5 :42

JM (*plan buste*): « Contrôle ça veut dire être capable, à tout moment... pas nécessairement le feu.. (*two shot latéral*) mais à tout moment, de maîtriser une situation... c'est bien ce que je comprends? »

FP (*contrechamp*) : « Maitriser un cas d'urgence, une situation d'urgence... n'importe quelle situation »

JM (*plan buste*) : « Tu me dis « j'ai appris, à cause du monde de affaires, du monde filial, j'ai compris un peu comment on devait maitriser une situation.. (*two shot latéral*) Mais on t'a pas expliqué comment guérir, comment t'adapter à une nouvelle situation et savoir que cette entreprise familiale-là a une conséquence directe aux événements. (*plan buste JM*) T'es le salaire principal... »

FP (*contrechamp*) : « Le salaire principal de la famille.. »

JM : « En tout cas le plus élevé des deux... et ça fait en sorte que..(*plan buste JM*) tout chamboule du jour au lendemain, là.. »

06 :22

FP (*two shot iso*) : « En fait, la compagnie principale, qui est la vache à lait des 6 compagnies est en proposition concordataire, donc on est sous la loi des tribunaux. (*two shot latéral*) Y'a une faillite qui est possible. (*plan rapproché FP*) À ce moment-là je suis responsable de tous les dossiers de financements, le refinancement complet de la compagnie, la réorganisation... et je tombe au combat....(*silence*). (*two shot latéral*) (*sifflet de train*) C'est là que tout chamboule parce que je savais très bien qu'Alexandre »

JM (*plan buste*) : « Alexandre qui est ton frère qui était sur la piste et qui a vu, un peu de loin, en tout cas il a su qu'il y avait un événement important, jusqu'à temps qu'il comprenne que c'est (*gros plan FP*) toi qui es sur la piste »

FP : « Jusqu'à temps qu'il comprenne. Et tout le monde a compris ce qui se passait.

(*Two shot iso*) À l'hôpital. J'vais vous raconter ce qui s'est vraiment passé. C'est qu'à l'hôpital j'ai accroché Alexandre. (*gros plan FP*) pis j'y ai dit « faites rien » (*voix nouée, silence*). Bougez plus. Signez rien. Pas de contrats signés, faites rien. La banque était là, la situation était critique... »

JM (*two shot latéral*) : « Toi dans ton réflexe de survie, tu tends la main à Alexandre, ton frère pour lui dire... »

FP : « Ah plus que ça, je l'accroche. (*contrechamp*) On m'a raconté que je l'avais accroché. On se rappelle que j'ai les mains brûlées là »

JM (*plan buste*): « ça veut dire que toi là, tu surmontes pendant quelques secondes l'état dans lequel tu es.. »

FP (*contrechamp*) : « J'me suis oublié »

JM (*two shot latéral*) « Là on provoque ce coma-là pour être capable de faire les opérations.. »

FP : « En fait, c'est de passer la période de douleurs. (*plan champ*) Un coma provoqué initialement le but c'est de limiter la douleur, en fait carrément te geler pour pas que tu sentes la douleur. »

JM (*two shot latéral*): « Est-ce que tu la sentais, la douleur, avant qu'on provoque le coma? »

FP : « Ah oui oui oui... (*contrechamp*) c'est probablement la chose qui est la plus douloureuse au monde. Y'a pas de mots... Ça ne se décrit pas. C'est l'absence totale de contrôle. Absence totale de contrôle sur cette partie-là. (*two shot iso*)C'est-à-dire

que dans l'ambulance, je me souviens très bien d'avoir lâché des cris qui étaient aucunement contrôlés. Aucunement. J'avais aucun contrôle là-dessus. »

JM (*plan buste*) : « Est-ce qu'il y a une partie de toi Frédéric qui dit « qu'est-ce qui va se passer de ma vie... »? Parce que tu te préoccupais aussi de la vie de l'entreprise familiale mais y'a tu un moment dans (*gros plan FP*) ces moments de grande lucidité où tu te disais mais qu'est-ce qui va arriver de moi, physiquement, j'entends. »

FP : « C'est arrivé plus tard. C'est vraiment Thomas qui m'a fait réaliser ça.. »

JM (*plan buste*) : « Thomas ton fils? »

### *Sifflet de train*

FP (*two shot iso*): « Oui. Dans les premiers jours j'suis arrivé à la maison, j'prends ma douche, j'attends l'infirmière du CLSC qui vient faire mes changements de pansements et Thomas est rentré au moment où je sortais.

Y'a sorti en courant. (*voix nouée*) (*gros plan*). Y'a vraiment claqué la porte, y'a sorti, y'était pu capable de rien faire, y'était pu capable de m'approcher »

JM (*plan buste*) : « Parce qu'il a vu des choses, là »

FP (*gros plan*) : « Ça c'est épouvantable. »

JM (*two shot latéral*) : « Comment on réussit à expliquer à son fils ce qui se passe? Y'avait quand même 3-4-5 à ce moment-là? »

FP (*two shot latéral*) : « Y'avait 3 ans et demi. Marie-Pierre avait un an et demi. Heuuu, on explique pas ça. (*gros plan FP*)T'expliques que papa a eu un accident, c'est correct. Papa a quitté la maison, un matin, pas revenu. Les enfants, c'qu'on a

fait, en fait qui a marché, c'est par l'exemple. (*two shot iso*) Avec Marie-Pierre, on a commencé à impliquer les enfants dans le traitement. Changer les pansements, couper les pansements, mettre de la crème. Ça a passé. (*two shot latéral*) (*long silence*) (*gros plan FP*) Tu peux pas imaginer comme père ce genre de situation-là, tu peux pas... (*two shot iso*) c'est pratiquement impossible d'imaginer qu'un moment donné ton enfant va te repousser.

JM : Ça a duré combien de temps ça?

FP : Deux jours.

10 :05 *Fondu au noir. Bruitage de transition vers la pause (aller-pause)*

NARRATRICE : « après la pause »

FP : « Les gens font « ah ouais tes mains, j'ai vu.. » (*gros plan mains*)

JM : « Oui parce qu'on les cherche, là. »

FP (*plan buste*) : « D'autant plus que j'suis albinos c'est avantageux pour moi parce que ayant un niveau de pigmentation qui est bas la cicatrisation se fait mieux. »

JM (*plan buste puis two shot iso*) : « Est-ce que c'est la première fois que tu trouves un avantage à être albinos? »

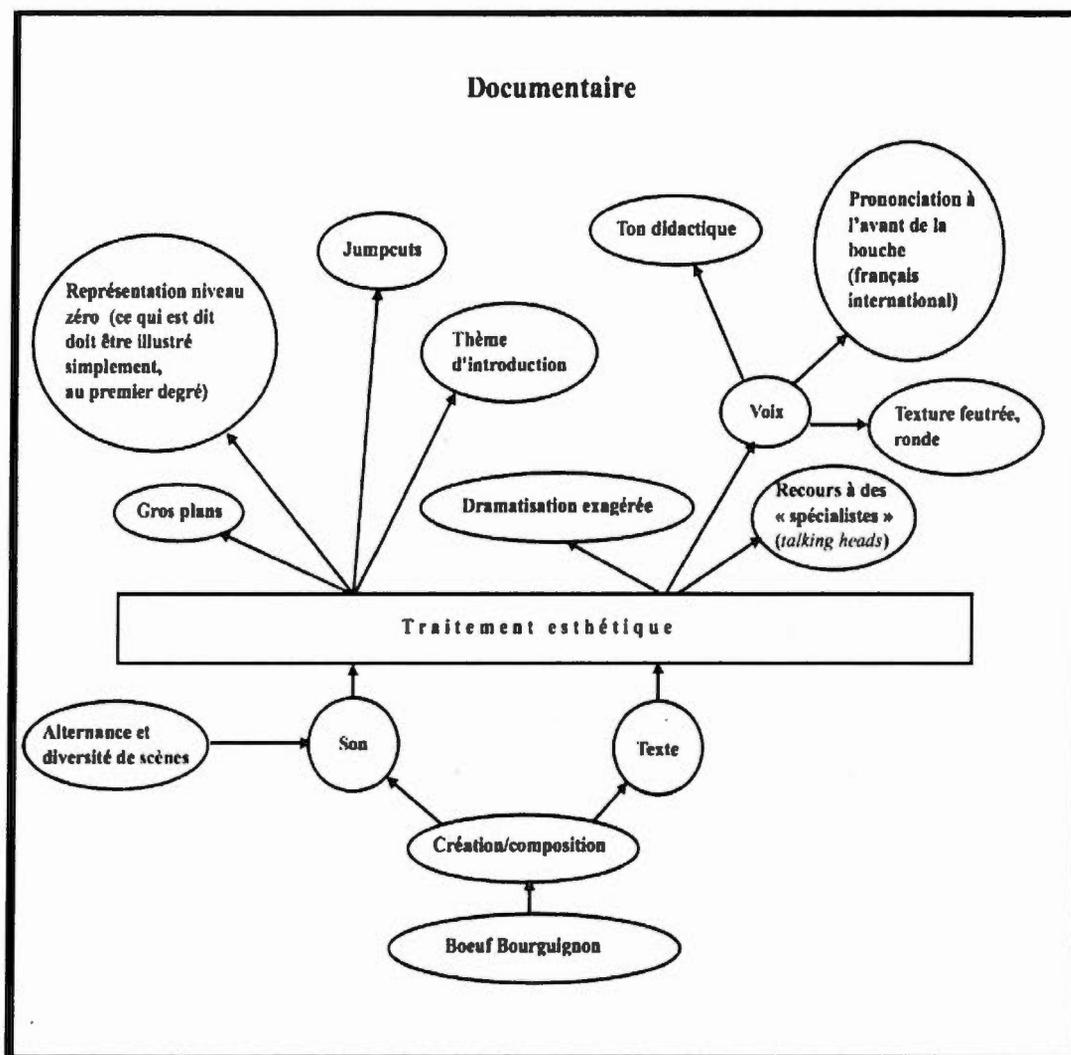
FP : « Oui probablement. (rires) C'est une bonne question! C'est une très bonne question. Ben oui, probablement... (*gros plan*) Bah. Albinos. C'est probablement un des éléments qui m'a permis honnêtement de m'en sortir peut-être plus facilement. »

*Fondu au noir, transition vers images (reprise des éléments visuels du générique d'ouverture. Vue aérienne du train. Images en accéléré. Pont avec train. Rails, etc..)*

*Musique portée par voix vaporeuse, bruits de trains, percussion*

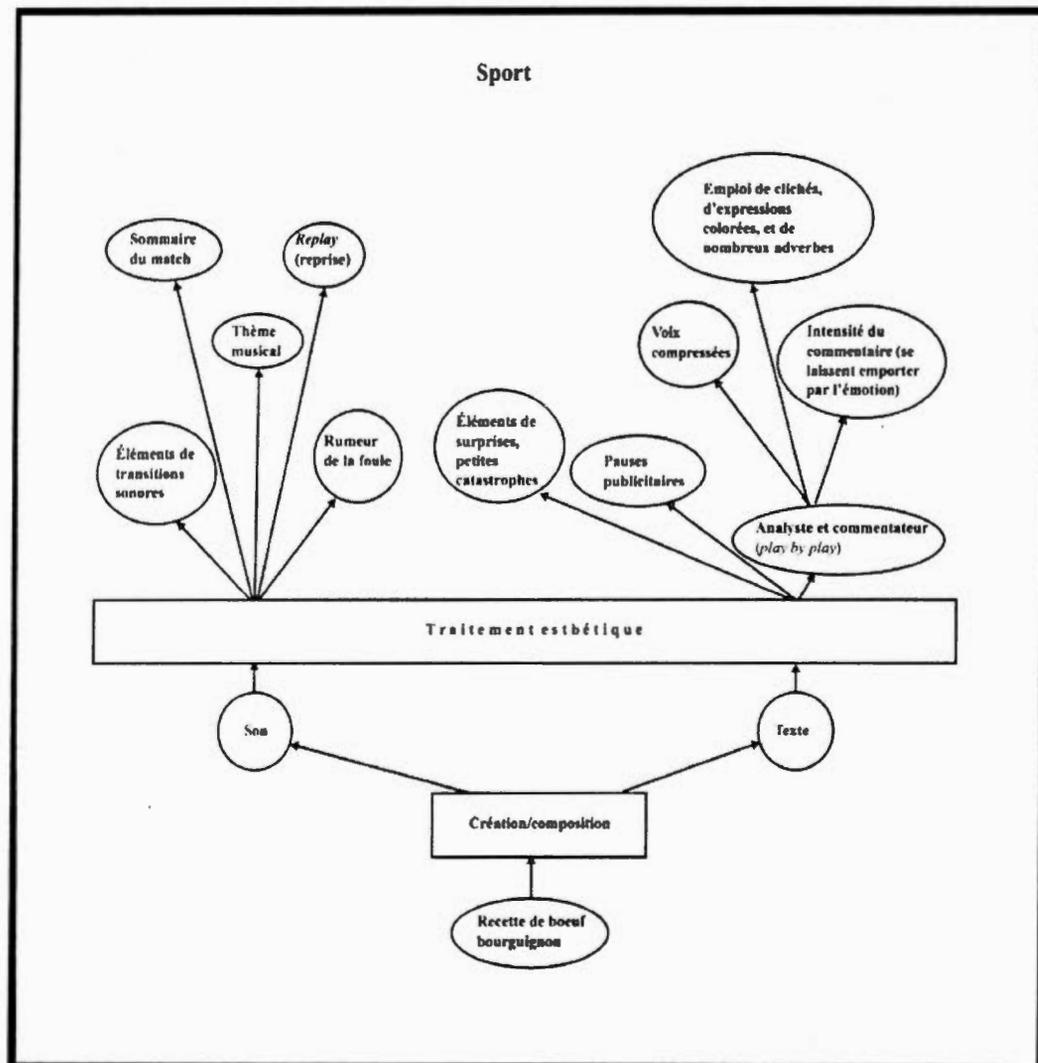
## APPENDICE C. 3

## Matrice d'imitation – Capsule Documentaire



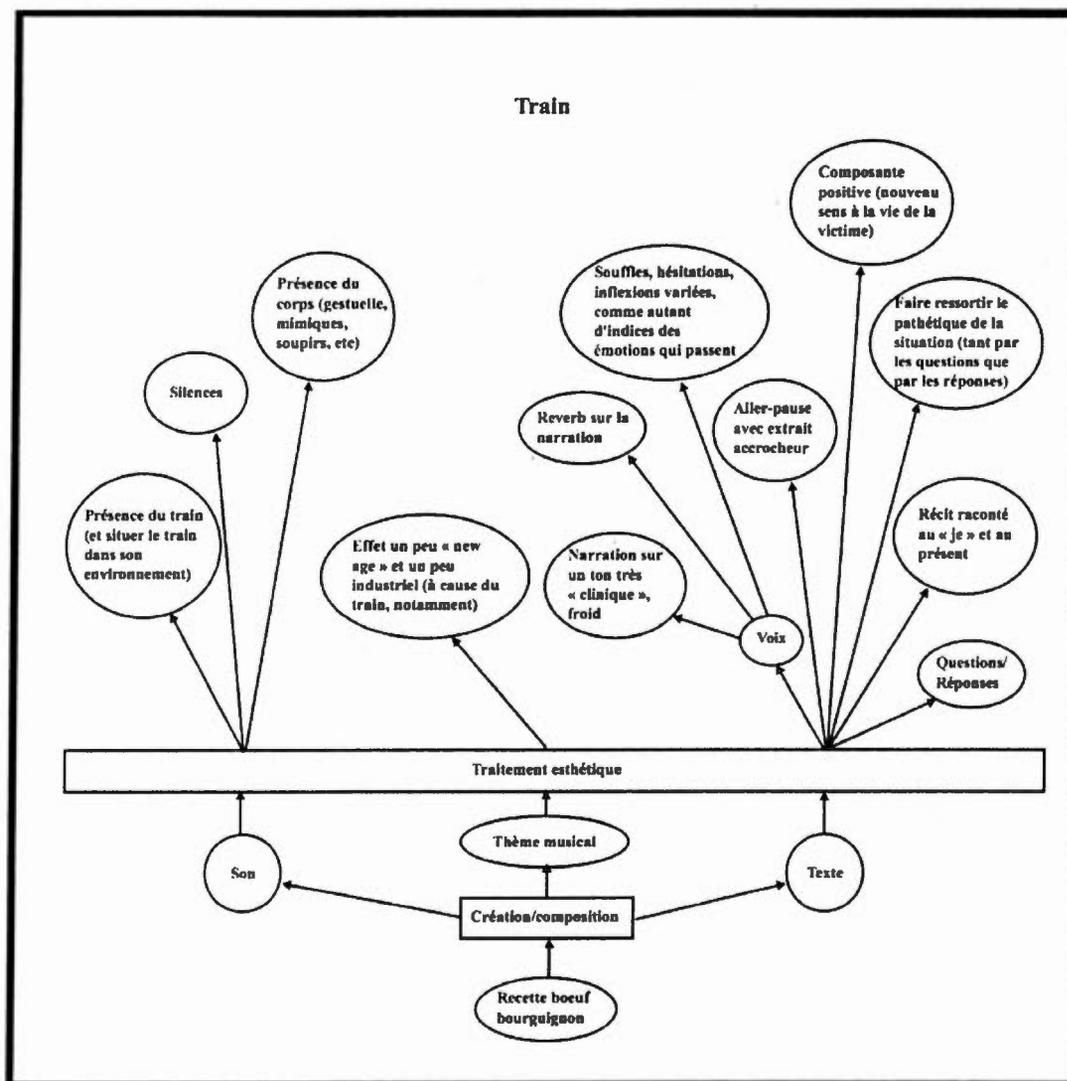
## APPENDICE C. 4

## Matrice d'imitation – Capsule Sports



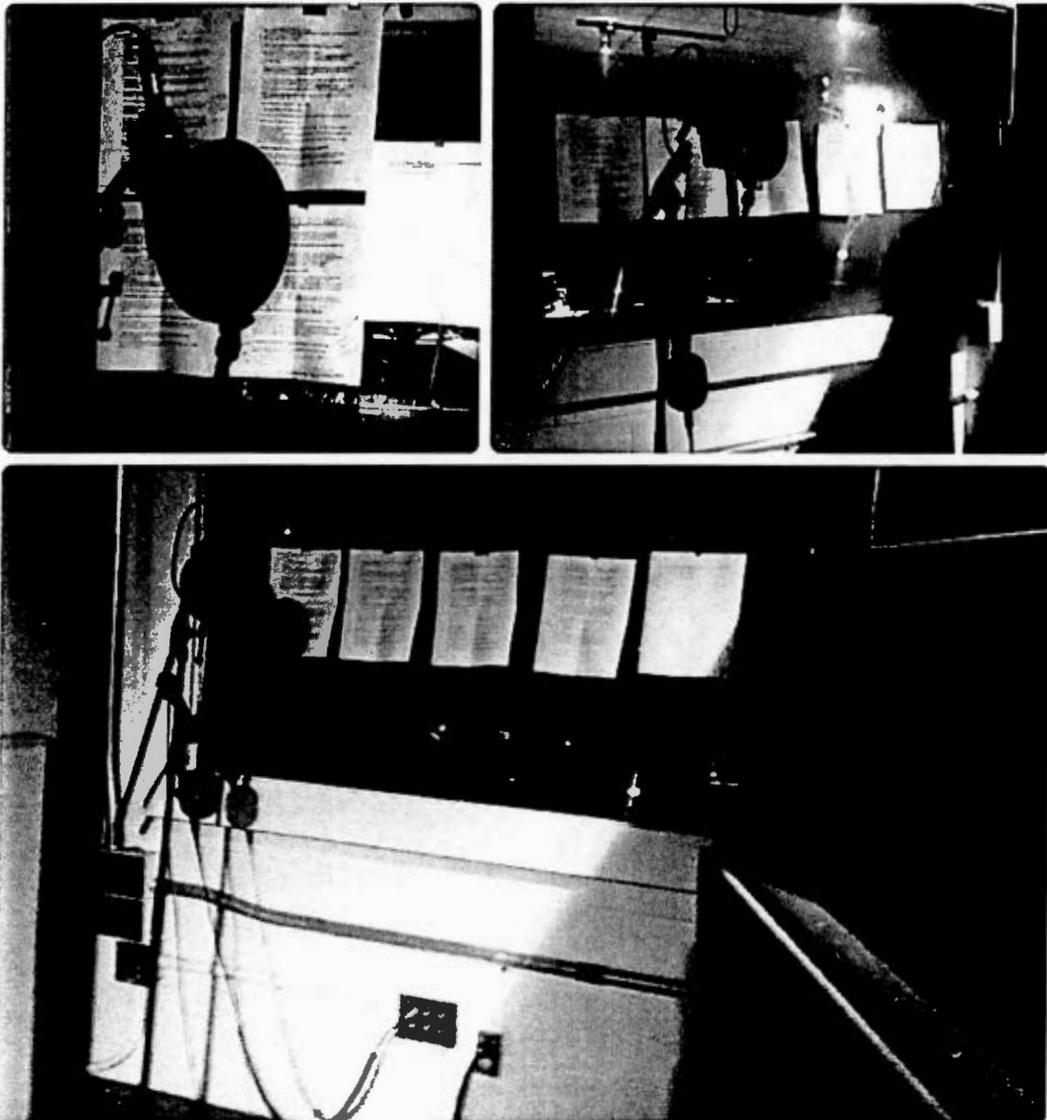
## APPENDICE C. 5

## Matrice d'imitation – Capsule Train



## APPENDICE C. 6

Session d'enregistrement  
UQAM – Studio J-3861



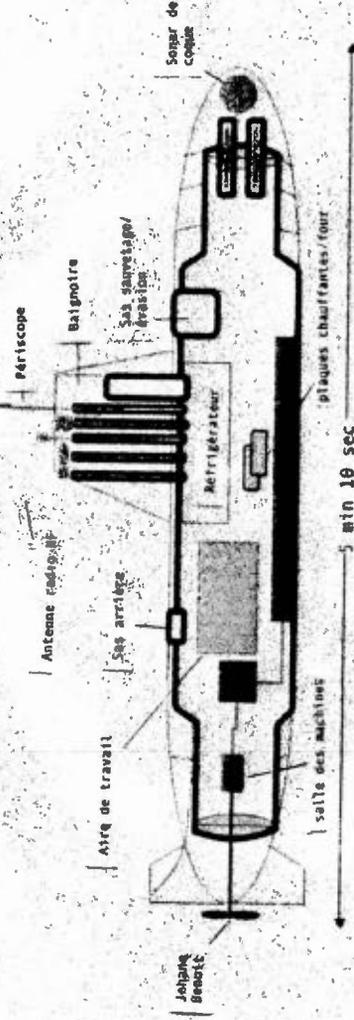
APPENDICE C. 7

Programme – *Way Down in the Hole* (2011)

# Way down in the hole

Un documentaire québécois sur l'expédition au pôle sud

Des Anna-Maria Lachance



Pièce en 3 temps, en plusieurs coups de couteaux et à 20 000 lieues... Inspirée par Jeanne Bédit et par la bande dessinée, *Way Down in the Hole* relate le parcours d'un sac d'oignons passés au hachoir et apprêtés suivant les judicieux conseils d'une speakerine toquée. Nul besoin de prendre de notes. Tout ce dont vous aurez besoin se limite à un sac d'oignons et une généreuse quantité de sel et d'eau. Tablier et bombonnes d'oxygène fournis sur place.

*Way Down in the Hole* fait référence à un titre de l'album Frank's Wild Years de Tom Waits (1987). Jeanne Bédit est une gastronomo, cuisinière, écrivaine, animatrice de radio et de télévision québécoise, célèbre pour son *Encyclopédie de la cuisine canadienne* parue en 1963.

## APPENDICE D

### Contenu multimédia (clé USB)

- D. 1 *Projet bœuf* - Capsule Documentaire
  - D. 2 *Projet bœuf* - Capsule Sports
  - D. 3 *Projet bœuf* - Capsule Train
  - D. 4 *Découverte* - Reportage du 28 novembre 2010
  - D. 5 *On prend toujours un train pour la vie* – Épisode 14, saison 5, 2 septembre 2012
  - D. 6 Les jours Fauve - Une parodie vite faite bien faite
  - D. 7 FAUVE - Nuits Fauves
  - D. 8 What's Up Tiger Lily (Lily la tigresse) - YouTube
  - D. 9 Tzip Choubam
  - D. 10 La Patate Chaude
  - D. 11 Zapping Pong
  - D. 12 WayDownInTheHole
  - D. 13 Programme - Way Down in the Hole
- Projet boeuf*: variation parodique – mémoire (.pdf)

## RÉFÉRENCES

### Références bibliographiques

Aron, P. (2004). *Du pastiche, de la parodie, et de quelques notions connexes*. Québec : Éditions Nota Bene

Aron, P. (2006). Formes et fonctions du parostiche dans la presse française du xixesiècle. Dans C. Dousteyssier-Khoze et F. Place-Verghnes, (2005). *Poétiques de la parodie et du pastiche de 1850 à nos jours*. Bern : Peter Lang.

Aron, P. (2008). *Histoire du pastiche*. Paris : Presses Universitaires de France

Aron, P. et Espagnon, J. (2009). *Répertoire des pastiches et parodies littéraires des XIXe et XXe siècles*. Paris : PUPS.

Batt, N. et al. (2001). *L'art et l'hybride*. Saint-Denis : Presses universitaires de Vincennes.

Bens, J. (2005). *Genèse de l'OuLiPo 1960-1963*. Bordeaux : Le Castor Astral.

Besson, R. (2014, 1<sup>er</sup> juillet). *Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine*. Rapport de recherche publié sur l'archive ouverte HAL-UTM, [en ligne] URL: <http://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325>

Besson, R. (2014, 27 novembre). Les voisins de l'intermédialité. [Billet de blogue]. Récupéré le 3 mars 2016 de <http://cinemadoc.hypotheses.org/2953>

Bolter, J. D. (1991). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates.

Bolter, J. D. et R. Grusin. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Bouillaguet, A. (1996). *L'écriture imitative : Pastiche, parodie, collage*. Paris : Editions Nathan

Bourassa, R. (2008). *La fiction hypermédiatique : Une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques*. Thèse de doctorat, UQAM.

Cassagne, A. (1997). *La théorie de l'art pour l'art: en France chez les derniers romantiques et les premiers réalistes*. Seyssel, France : Champ Vallon.

CNTRL. (2012). *Lexicographie : palimpseste*. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. En ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/palimpseste> Consulté le 21 février 2016

CNTRL. (2012). *Lexicographie : pastiche*. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. En ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/pastiche> Consulté le 26 février 2016

Denis, D. (2012). À la manière de : le pastiche avant le pastiche. *Revue d'histoire littéraire de la France*, 112(1), 7-18. Récupéré le 9 mars 2016 de [www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2012-1-page-7.htm](http://www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2012-1-page-7.htm).

Derrida, J. (1967). *De la grammatologie*. Paris: Minuit.

Eco, U. (1992). *Limites de l'interprétation*. Paris : Grasset.

Fortin, D. (1996) : Les références cinéphiliques chez Woody Allen: construire une oeuvre sur la base de l'intertextualité. *Revue canadienne d'études cinématographiques*, 5(1), 35-48.

France, A. (1892). Apologie pour le plagiat. *La vie littéraire : quatrième série*, 157-167. Récupéré le 4 mars 2016 de [http://obvil.paris-sorbonne.fr/corpus/critique/france\\_vie-litteraire-04/body-15](http://obvil.paris-sorbonne.fr/corpus/critique/france_vie-litteraire-04/body-15)

Gago, L. et Gire, S. (2008). ARTE Radio.com 'La radio est un art, pas seulement un transistor'. *Médiamorphoses*, 23, 133-138.

Genette, G. (1982). *Palimpseste : La littérature au second degré*. Paris : Seuil

Genette, G. et al. (1986). *Théorie des genres*. Paris : Seuil

Jørgensen Steen, B. (2012). Pastiche et poétique de l'œuvre. Stratégies de réécriture contemporaines. *Revue d'histoire littéraire de la France*, 112(1), 105-117. Récupéré le 9 mars 2016 de [www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2012-1-page-105.htm](http://www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2012-1-page-105.htm).

- Kahn, R. (2004). *À travers les modes*. Rouen, France : Publications de l'Université de Rouen.
- Koestler, A. (2011). *Le Cri d'Archimède, la découverte de l'Art et l'art de la Découverte*. Paris: Les Belles Lettres. 1964.
- Kristeva, J. (1969). *Séméiotikè*. Paris : Seuil.
- Laforgue, J. (1922). *Moralités légendaires*. Paris : Éditions de la Banderole.
- Lamontagne, A. (1992). *Les mots des autres: la poétique intertextuelle des oeuvres romanesques de Hubert Aquin*. Québec : Presses Université Laval.
- Landow, G.P. (1997). *Hypertext 2.0 : The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Mc Murray, L. (1980) L'OuLiPo : ses anti-manifestes et leur mise en jeu. □ *Études françaises*, 16(3-4), 147-168.
- Méadel, C. et Musiani, F. (2013). La (dé-)synchronisation par le public. Un nouveau format radiophonique. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2(14), 123-133.
- Milly, J. (1994). *Marcel Proust, l'affaire Lemoine, pastiches*. Genève : Slatkine Reprints.
- Molinet, E. (2006). L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques. *Le Portique* [En ligne], 2. Récupéré le 20 juillet 2014 de <http://leportique.revues.org/851>
- OuLiPo. (1988) *La Littérature potentielle : créations, re-crétions, récrétions*. (2e édition). Paris : Gallimard.
- Pagès, A. et Thomson, C. (1985, juillet). Colloque de Cérisy. Actes du colloque, Centre Culturel International de Cerisy, 27 juillet – 3 août 1985. Cerisy-la-salle, France : American University Studies
- Queneau, R. (1947). *Exercices de style*. Paris : Gallimard
- Rivas, P. (2010). Les télécommunications et la tendance à la parodie dans l'art actuel. *Revue ex situ*, 18. Récupéré le 9 mars 2016 de <https://revueexsitu.com/2010/12/17/les-telecommunications-et-la-tendance-a-la-parodie/>

Saint-Amand, D. (2009). Écrire (d')après. *COntEXTES*, Récupéré le 09 octobre 2013 de <http://contextes.revues.org/4171>

Sangsue, D. (2007). *La relation parodique*. Paris : José Corti

Sangsue, D. (2010). Pastiche. *Romantisme*, 148, 77-90. DOI : 10.3917/rom.148.0077

Schulte-Tenckhoff, I. (1985). *La vue portée au loin. Une histoire de la pensée anthropologique*. Lausanne : Editions d'en bas

Sorin, C. (2010). *Pratiques de la parodie et du pastiche au cinéma*. Paris : L'Harmattan.

Tane, B. (2005). L'oeuvre offerte : esthétique de la transposition et littérature comparée (traduction, réécriture, illustration). *Loxias*, 10. Récupéré le 20 juillet 2014 de <http://revel.unice.fr/loxias/index.html?id=697>

Thomson, C. (1986). Problèmes théoriques de la parodie. *Études littéraires*, 19(1). 13-19. Récupéré le 21 février 2016 de <http://id.erudit.org/iderudit/500736ar>

Wall, A. (1986). Vers une notion de la colle parodique. *Études littéraires*, 19(1). 21-36. Récupéré le 21 février 2016 de <http://id.erudit.org/iderudit/500737ar>

### Références électroniques

Edison Research. (2016) *Infinite Dial 2016 Study*. Récupéré le 17 juillet 2016 de <http://www.edisonresearch.com/the-infinite-dial-2016/>

Leroux, H. (réal.). (1988-...). *Découverte*. [magazine scientifique]. Montréal : Société Radio-Canada. Récupéré le 24 janvier 2014 de <http://ici.radio-canada.ca/emissions/decouverte/2010-2011/reportage.asp?idDoc=125962>

Michaud, J. (prod.). (2008-2013). *On prend toujours un train pour la vie*. [émission d'entrevues]. Montréal : Productions Minh Thao. Récupéré le 6 mars 2014 de <https://www.youtube.com/watch?v=OYITIIInQR1Y>

## Œuvres citées

Allen, W. (1966). *Lily la tigresse* (v.f de *What's up tiger Lily*). Californie : Benedict Pictures Corporation. [https://www.youtube.com/watch?v=ILU\\_-YMPX7I](https://www.youtube.com/watch?v=ILU_-YMPX7I)

Duval, Al. (2008, 25 août). *Tzip Choubam*. [Webradio]. Récupéré le 13 juillet 2016 de *ARTE Radio* [http://audioblog.arteradio.com/post/3012523/\\_tzip\\_\\_choubam\\_/](http://audioblog.arteradio.com/post/3012523/_tzip__choubam_/)

Fauve. (2013). Nuits Fauves. Dans *Blizzard*. [document numérique audio]. Fauve corp.

Minot, O. (2015, 15 décembre). *Les jours Fauve : Une parodie vite faite bien faite*. [Webradio]. Récupéré le 13 juillet 2016 de *ARTE Radio* [http://arteradio.com/son/61657749/les\\_jours\\_fauve](http://arteradio.com/son/61657749/les_jours_fauve)

Nouyoux, C. et Fassiotti, M. (2015, 13 mai). *Zapping Pong : 1, 2, 3, Cannes*. [Webradio]. Récupéré le 13 juillet 2016 de *ARTE Radio* [http://arteradio.com/serie/le\\_zapping\\_pong](http://arteradio.com/serie/le_zapping_pong)

Surel, M. et al. (2007, 3 décembre). *La Patate Chaude*. [Webradio]. Récupéré le 13 juillet 2016 de *ARTE Radio* [http://audioblog.arteradio.com/post/3001530/la\\_patate\\_chaude/](http://audioblog.arteradio.com/post/3001530/la_patate_chaude/)