

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE MÉGANARRATEUR COMIQUE : ANALYSE NARRATOLOGIQUE DE
VINGT GAGS, DE MACK SENNETT À *THE LEGO BATMAN MOVIE*

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

FÉLIX-JAZZ DAOUST

DÉCEMBRE 2020

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.10-2015). 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.»

REMERCIEMENTS

Je souhaite tout d'abord remercier mon directeur de recherche, Pierre Barrette, qui a transformé ma tempête d'idées en exercice de mémoire. Merci également aux membres de mon jury : Katharina Niemeyer pour les judicieux conseils et Jean-Marie Lafortune, pour les longues discussions. J'aimerais également remercier Mouloud Boukala et Joëlle Rouleau, qui ont été deux pédagogues importants pendant mon parcours universitaire.

Je dois beaucoup à celles et à ceux qui m'ont supporté et encouragé pendant mon long cheminement : Tamara, Joseph, David, Ariane, Hasmig et Anne, je vous remercie.

Merci à ma meilleure, Sarah-Florence, pour les relectures, les encouragements, les discussions sur l'humour et le support inestimable. Tu me rends meilleur.

DÉDICACE

À Marc Favreau, Buster Keaton,
Hannah Gadsby, Guillaume Wagner,

James Acaster et Bo Burnham.

À celles et à ceux qui aiment rire et
réfléchir.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX.....	viii
RÉSUMÉ	ix
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I Problématique et cadre théorique.....	6
1.1 Par quels moyens fait-on rire ? Présentation de la problématique et de la littérature	6
1.1.1 Le rire, l'humour et le comique.....	7
1.1.2 Le comique filmique : différentes approches.....	15
1.1.3 Une problématique particulière : le gag.....	22
1.1.4 Questions de recherche	25
1.2 Cadre théorique : l'effet comique abordé sous l'angle narratologique.....	26
1.2.1 De la littérature au cinéma	27
1.2.2 Modèles d'analyses du gag	33
1.2.3 Présentation des outils conceptuels.....	37
CHAPITRE II Méthodologie et analyse du corpus	42
2.1 Présentation de la grille d'analyse	42
2.1.1 Un nouveau modèle d'analyse de l'incongruité.....	43
2.1.2 Modèles d'analyse du processus cognitif autour de l'incongruité	45
2.1.3 Présentation du corpus	48
2.2 Le gag-séquence : cinéma burlesque des années 1910-1920.....	53
2.2.1 Le jeu des acteurs pour générer l'empathie.....	53
2.2.2 L'usage du centre du cadre	57
2.2.3 La connexion des espaces par le montage.....	59
2.3 Le gag-scénario et le gag-acteur : cinéma classique des années 1930-1960	62

2.3.1	Prière de ne pas déranger les acteurs.....	62
2.3.2	La mise en valeur des performances d'acteur	66
2.3.3	Le temps d'écran	68
2.4	Le gag adressé au public : cinéma indépendant des années 1970-1990	70
2.4.1	La proposition d'une nouvelle normalité	71
2.4.2	L'utilisation du hors-champ	74
2.4.3	La manipulation du spectateur par le montage	76
2.5	Le gag autoréférentiel : cinéma de franchises des années 1990-2010.....	79
2.5.1	L'ironie de la monstration.....	79
2.5.2	Les contradictions filmiques et profilmiques.....	84
2.5.3	La révélation d'une mise en abyme	86
2.6	Tableau récapitulatif des séquences observées.....	89
CHAPITRE III INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS		94
3.1	Analyses préliminaires : observations des procédés comiques	94
3.1.1	L'arrivée du gag-séquence avec le burlesque américain.....	95
3.1.2	Hollywood classique : le gag-scénario et le gag-acteur	98
3.1.3	La parodie et la prise en compte du public	101
3.1.4	Les défis des franchises comiques	105
3.2	Le gag comme mégarécit comique	108
3.2.1	Le gag à tendance monstrative.....	109
3.2.2	La conscience de soi [<i>self-awareness</i>] par le montage.....	123
3.3	Qu'est-ce qu'un (bon) gag?	136
3.3.1	Avant le gag : établir le climat comique	137
3.3.2	Gestion des savoirs : de la lecture préliminaire à la résolution.....	138
3.3.3	Focalisation avant, pendant et après le disjoncteur	142
3.3.4	Comique jusque dans la <i>fabula</i>	148
CONCLUSION		157
ANNEXE A Séquence 1.1 – <i>Love, loot and crash</i> (Sennett, 1915).....		163
ANNEXE B Séquence 1.2 – <i>Love, loot and crash</i> (Sennett, 1915).....		164
ANNEXE C Séquence 2.1 – <i>The General</i> (Bruckman et Keaton, 1926)		172

ANNEXE D	Séquence 2.2 – <i>The General</i> (Bruckman et Keaton, 1926)	174
ANNEXE E	Séquence 2.3 – <i>The General</i> (Bruckman et Keaton, 1926).....	176
ANNEXE F	Séquence 3.1 – <i>My man Godfrey</i> (La Cava, 1936).....	178
ANNEXE G	Séquence 3.2 – <i>My man Godfrey</i> (la Cava, 1936)	179
ANNEXE H	Séquence 4.1 – <i>Hollywood or bust</i> (Tashlin, 1956).....	180
ANNEXE I	Séquence 4.2 – <i>Hollywood or bust</i> (Tashlin, 1956)	182
ANNEXE J	Séquence 5.1 – <i>Annie Hall</i> (Allen, 1977)	184
ANNEXE K	Séquence 5.2 – <i>Annie Hall</i> (Allen, 1977)	186
ANNEXE L	Séquence 5.3 – <i>Annie Hall</i> (Allen, 1977).....	188
ANNEXE M	Séquence 6.1 – <i>Top secret!</i> (ZAZ, 1984).....	190
ANNEXE N	Séquence 6.2 – <i>Top secret!</i> (ZAZ, 1984).....	191
ANNEXE O	Séquence 6.3 – <i>Top secret!</i> (ZAZ, 1984).....	193
ANNEXE P	Séquence 7.1 – <i>Austin Powers in Goldmember</i> (Roach, 2002).....	194
ANNEXE Q	Séquence 7.2 – <i>Austin Powers in Goldmember</i> (Roach, 2002).....	204
ANNEXE R	Séquence 7.3 – <i>Austin Powers in Goldmember</i> (Roach, 2002)	206
ANNEXE S	Séquence 8.1 – <i>The Lego Batman movie</i> (McKay, 2017)	208
ANNEXE T	Séquence 8.2 – <i>The Lego Batman movie</i> (McKay, 2017).....	210
BIBLIOGRAPHIE	212
MÉDIAGRAPHIE	219

FILMOGRAPHIE 220

LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
2.1 GRILLE D'OBSERVATION.....	44
2.2 TABLEAU RÉCAPITULATIF DES SÉQUENCES OBSERVÉES.....	85

RÉSUMÉ

La présente recherche utilise les nombreuses théories du rire, de Platon à Warren et McGraw, comme point de départ, et les applique dans un contexte concret : celui du gag cinématographique. Le concept du méganarrateur, défini par André Gaudreault, est mis de l'avant pour observer qui raconte le gag et comment cette instance narrative s'y prend. Nous avons opté pour un corpus de gags issus de la comédie américaine, allant des burlesques Mack Sennett et Buster Keaton aux franchises contemporaines Austin Powers et Lego movies. La variété de procédés comiques des gags choisis nous permet d'établir une structure et des caractéristiques récurrentes, indépendantes du style d'humour. Cette recherche utilise également les idées de Gérard Genette et David Bordwell, issues de l'approche narratologique, pour transposer nos observations vers une nouvelle réflexion sur le gag.

Notre méthodologie s'est inspirée de trois modèles d'analyse de gags qui ont été mis en pratique : ceux de Salvatore Attardo, Violette Morin et Jerry M. Suls. Nous avons constitué une nouvelle grille d'observation qui fusionne leurs concepts liés à l'étude des gags et les champs de la méganarration chez Gaudreault, le tout divisé le long du découpage technique de chaque séquence du gag. Les observations tirées des vingt gags du corpus ont ensuite été analysées pour en tirer une structure commune, indépendante de la nature du gag ou des procédés comiques utilisés.

En début de recherche, nous souhaitions démontrer que même les gags les plus simples cachent un important processus de réflexion et que rien n'est laissé au hasard. Nous avons été inspirés par des comiques reconnus pour leur intelligence, comme Woody Allen¹ et Buster Keaton, mais aussi pour des notables fanfarons, comme Mike Myers

¹ En date de la parution de ce mémoire, des allégations pour abus de nature sexuelle sont portées contre le réalisateur Woody Allen. Tout en prenant acte et en dénonçant ces actes, nous considérons qu'un film

et ZAZ (David Zucker, Jim Abrahams et Jerry Zucker). Lorsque l'humour s'inscrit dans un média, la réussite de l'effet comique dépend de chaque décision.

Mots clés : gag, comédie, comique, humour, narratologie.

est une œuvre collective, et le maintenons dans le corpus afin d'honorer le travail de toute l'équipe de production.

ABSTRACT

This research uses the many theories of laughter as a starting point, from Plato to Warren and McGraw, and applies them to a concrete context : the cinematographic gag. The concept of « méganarrateur », as defined by André Gaudreault, is used to observe “who” is telling the audience the gag and “how” is it delivered. We selected gags originating from american comedies and ranging from slapstick comics like Mack Sennett and Buster Keaton to contemporary franchises such as *Austin Powers* and the *Lego movies*. The variety present in the comic effects from the chosen sequences lead us to establish structure and recurring characteristics of the gag, unrelated to the humor genre. This research also used Gerard Genette and David Bordwell’s ideas, from the narratological approach, to elevate our observations regarding a new reflexion on gags.

Our methodology is inspired by three models of gag analysis who have been put to test : those by Salvatore Attardo, Violette Morin and Jerry M. Suls. We built a new observation chart who fuses their concepts in humor studies and the characteristics of Gaudreault’s “méganarration”, the whole divided along the frames of the storyboard. The observations obtained from the twenty gags studied were analysed to find a commun structure, independent from the gag’s nature or it’s comic techniques.

When we begun this research, we wished to demonstrate that even the simplest gags hide an important reflexive process and that no detail is left behind. We have been inspired by comedians known for their intelligence, such as Woody Allen² and Buster Keaton, but also acknowledged bufoons such as Mike Myers and ZAZ (David Zucker, Jim Abrahams and Jerry Zucker). When humor meets a specific medium, every decision matters for a successfull comic effect.

Keywords : gag, comedy, comic, humor, narratology.

² At the moment this mémoire is being written, allegations of sexual abuses are targeting director Woody Allen. While acknowledging and denouncing these acts, we consider a film as a collective piece. Therefore, we chose to keep it as part of our analysis to honor the work of dozens of women and men.

INTRODUCTION

A joke explained is a joke misunderstood. In this case, what might make one laugh – albeit as dramatic irony – is the audacity or arrogance of the attempt to write a philosophy of humour.

(Simon Critchley, 2011. *On humour.*)

L'humour est un phénomène qui intéresse beaucoup d'auteurs et d'autrices en raison de sa grande portée ; c'est une expérience universelle, répandue dans toutes les cultures et souvent considérée comme « le propre de l'homme » (Smajda, 2011). On se questionne depuis des siècles sur sa signification. Platon affirmerait probablement que vous riez par sentiment de supériorité sur un objet ou un sujet tiers et vous demanderait, par conséquent, de cesser tout de suite. Freud décrirait votre rire comme une explosion d'énergie qui suit le refoulement d'un tabou dans le Ça par votre Surmoi. L'avez-vous ressenti? Kant dirait que votre rire résulte de la joie ressentie après avoir résolu le casse-tête conceptuel absurde. Le refoulement d'énergie dans le Ça est rarement la réponse à la question « Qu'est-ce qu'il y a de si drôle? » Vous pensez vous-mêmes pouvoir comprendre ce qui est drôle et ce qui ne l'est pas en riant ou en ne riant pas. La multitude de conceptions et de formes que peut prendre l'humour complexifie la circulation entre les domaines de recherche. Malgré la grande quantité de publications sur le sujet, le degré de consensus sur la question est faible.

Nous ne savons pas pourquoi nous rions, même si nous croyons le contraire. Nous redirigeons la question : pourquoi allons-nous voir une comédie? Pourquoi sommes-nous intéressés par un spectacle d'humour? Pourquoi voulons-nous répéter une blague? En ce sens, l'appréciation de l'humour rejoint celle du cinéma, ce « divertissement d'ilotes » (Duhamel, 2010). Nous recherchons les histoires, le divertissement et les émotions. Nous voulons connaître la suite et être surpris. D'où la pire réaction à la blague racontée : « Je l'avais déjà entendue » ou pire, « j'avais deviné la suite ». Dans la littérature sur la comédie au cinéma, nous allons le constater, les grands comiques sont étudiés, les gags sont expliqués avec des outils similaires à ceux que nous venons d'évoquer, mais on parle très rarement de l'action de raconter elle-même, un des traits majeurs du septième art. La blague filmique au cinéma est le gag, puisqu'il est agrémenté par les cinq matières de l'expression : « les images photographiques animées et multiples (qui constituent un trait pertinent, c'est-à-dire une caractéristique distinguant le cinéma des autres langages, image fixe ou BD), les mentions écrites, les dialogues, la musique et les bruits. » (Journot, 2011, p. 46) Cependant, ce qui donne à un gag sa spécificité par rapport à une blague n'est pas expliqué. Un gag peut-il être répété, sur scène ou devant un public?

Notre intérêt de recherche est le gag en lui-même. Depuis notre premier contact avec des comédies comme *Annie Hall* et *Top secret!*, la fascination s'est installée, mais surtout la conviction qu'il y avait davantage à observer que les simples procédés

comiques. Notre point de départ, c'est Buster Keaton et les éternelles comparaisons avec Charlie Chaplin lorsque vient le temps d'analyser son œuvre. Il est l'un des seuls comiques dont la forme des films est analysée et non l'humour physique, le synopsis ou le scénario. Keaton a montré que derrière l'effet comique, il y a un architecte, un chef d'orchestre et qu'aucun détail n'est laissé au hasard. En approfondissant nos connaissances, nous avons découvert Carole Lombard, qui ne reçoit pas tout le crédit qu'elle devrait. Dans la comédie *My man Godfrey*, elle démontre que même la réplique la plus tragique peut être rendue comique par la façon dont elle est énoncée. Derrière chaque réalisateur, scénariste et comédien, il y a de véritables esprits comiques et des cerveaux échauffés.

Notre recherche se divise en trois chapitres. Le chapitre premier comprend la problématique et le cadre théorique. Notre problématique tourne autour d'enjeux épistémologiques, puisqu'elle puise dans les écrits sur le rire, l'humour et le genre de la comédie cinématographique pour en relever les généralités et les carences. Notre cadre théorique identifie la narration comme point central du gag cinématographique. Nous présentons l'approche narratologique en reprenant les notions fondamentales de Gérard Genette et de David Bordwell, mais c'est autour du travail d'André Gaudreault que s'orientent nos outils conceptuels. La transposition qu'il propose du narrateur littéraire au narrateur filmique par la notion de méganarrateur nous ouvre une voie pour étudier qui raconte cette blague filmique qu'est le gag. Nous puisons aussi dans des concepts spécifiques aux études de l'humour avec une réflexion sur l'esprit comique et le climat comique, amenés par Gerald Mast, qui observe le travail de l'esprit comique transposé en film. Nous nous inspirons également de la catégorisation de Vincent Amiel sur les fonctions du montage.

Le deuxième chapitre présente notre grille d'analyse, inspiré des champs d'interventions de la méganarration, mais également des travaux déjà réalisés par Violette Morin, Jerry M. Suls et Salvatore Attardo. Chacun de ces auteurs a analysé un type de blague manuscrite et a développé un modèle autour des étapes de la réception d'un fait humoristique. Nous y présentons également notre corpus d'analyse : vingt gags issus de huit comédies réparties dans quatre courants de l'histoire du cinéma hollywoodien. La première période est le burlesque du cinéma muet, représenté par *Love, loot and crash* (Mack Sennett, 1915) et *The General* (Buster Keaton et Clyde Bruckman, 1926). La période classique d'Hollywood comprend la comédie *screwball* *My man Godfrey* (Gregory La Cava, 1936) et *Hollywood or bust* (Frank Tashlin, 1956), la dernière collaboration du duo Dean Martin et Jerry Lewis. La période des années 1970 à 1990 comprend la comédie indépendante *Annie Hall* (Woody Allen, 1977) et la parodie marquée par l'absurde *Top secret!* (Jim Abrahams, David et Jerry Zucker [ZAZ], 1984) La dernière période, de 2000 à 2020, comprend deux films issus de franchises de comédie : *Austin Powers in Goldmember* (Jay Roach, 2002) et *The Lego Batman movie* (Chris McKay, 2017). Puis, le chapitre se clôt par le compte rendu des observations obtenues à l'aide de notre grille d'analyse.

Le troisième et dernier chapitre comprend l'analyse et l'interprétation de nos résultats. Nous avons élaboré nos conclusions préliminaires en analysant le fond, les procédés comiques, afin d'observer les aspects de chaque gag qui ne sont pas expliqués par les

modèles d'analyse existants. Ensuite, nous analysons le gag dans le cadre de la méganarration pour y mesurer l'apport des ressources propres au médium audiovisuel dans la monstration et la narration. Pour terminer, nous répondons à la question : quels sont les critères à respecter pour qu'un gag soit efficace? Les annexes qui suivent comprennent les grilles d'observation de nos séquences, articulées autour de leur découpage technique.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE ET CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, nous présentons la problématique générale de cette recherche, son objet et les questions qui nous animent. Nous présentons ensuite le cadre théorique, qui comprend l'approche narratologique ainsi que certains outils conceptuels issus des études cinématographiques et des études sur le rire et l'humour.

1.1 Par quels moyens fait-on rire ? Présentation de la problématique et de la littérature

Dans cette sous-section, nous présentons le chemin parcouru, depuis nos intérêts de recherche jusqu'à l'élaboration de la problématique et de nos questions de recherche.

1.1.1 Le rire, l'humour et le comique

Imaginons la scène suivante entre amis. Au milieu d'une conversation, l'un d'eux se met soudainement à raconter un épisode de film qu'il a vu la veille et qui l'a bien fait rire. Il s'élance, raconte la scène en détail, et lorsqu'il a terminé, attend la réaction de ses amis. Le sourire aux lèvres et la larme à l'œil, se rappelant le fou rire qui s'était emparé de lui, notre ami attend en silence que la même hilarité s'empare de son interlocuteur. Mais cette réaction ne viendra jamais... Pourtant, il n'a pas mal expliqué la blague, et son interlocuteur ne l'a pas mal comprise non plus. « Il faudrait que tu le voies... », finit-il par dire en essuyant ses yeux. Que s'est-il passé? Cette question, qui est de comprendre pourquoi la transposition d'une blague d'un format médiatique à un autre en modifie l'effet, c'est précisément la base de notre intérêt et la question qui guide ce mémoire. Chaque média a sa spécificité formelle, mais l'essentiel d'un gag peut-il la transcender? Les ouvrages qui prétendent répondre à ce type de questions sont nombreux. Dans la prochaine sous-section, nous nous attardons aux grandes pistes

de réflexion concernant l'humour, le rire et le comique afin de préciser notre sujet de recherche.

L'humour, le rire et le comique

Avant toute chose, définissons ces trois concepts. Le rire est simplement une réaction physique, une « communication facio-vocale codée » (Smajda, 2011, p. 111), qui peut être provoquée par l'humour, mais pas exclusivement. Différents types de rires existent, le rire nerveux, le rire lié au chatouillement, le rire jaune, etc. D'un autre côté, l'humour ne provoque pas à tout coup un éclat de rire, mais ne cesse pas d'être de l'humour pour autant. Nous préférons donc séparer clairement les deux premiers concepts. Nous considérons l'humour comme le trait d'esprit (Chapiro, 1940) propre à l'humain qui permet de créer le comique, mais également de l'apprécier : « Thus, sense of humor may be viewed as a personality trait (or, more accurately, a set of loosely related traits), referring to consistent tendencies to perceive, enjoy, or create humor in one's daily life » (Martin, 2007, p. 191). Les termes « humour » et « comique » sont à distinguer également puisqu'ils peuvent être confondants, en plus de changer de signification lors du passage du français à l'anglais. Puisque dans la langue de Shakespeare, *comic* ou *comedian* désigne un humoriste, une précision des termes est essentielle ici. « Comédie » désigne avant tout un genre et les codes qui le caractérisent. Si nous restons fidèles à cette classification dans notre mémoire, nous sommes conscients que

la signification de ces concepts peut varier d'une discipline ou d'un champ d'études à l'autre : « On concevrait alors l'humour'' comme désignant le pôle psychique et le ''comique'', sa composante expressive, représentative » (Smajda, 2011, p. 110). Le philosophe Simon Critchley avance ainsi dans *On humor* que bien que l'intention de vouloir définir l'humour pour comprendre l'homme soit noble, il n'y a pas encore de théorie qui réussisse à englober toutes les situations dans lesquelles l'humour est présent (2002; Morreall, 1982). Tandis que le dernier concept, le comique, relève plutôt de la mise en performance d'un élément humoristique, et ce, de façon volontaire ou involontaire. Une coïncidence peut être comique et faire rire, mais elle ne relève pas du sens de l'humour d'un émetteur, mais uniquement de celui du récepteur. Lorsque Henri Bergson dit qu'« il n'y a pas de comique en dehors de ce qui est proprement humain » (2013, p. 62), il veut dire que l'effet comique est créé par le récepteur de la scène accidentelle, qui applique ses propres principes grâce à son sens de l'humour.

Certains ouvrages ont l'ambition de proposer une théorie du rire qui englobe uniformément le rire, l'humour et le comique (Michael et Jean-Pierre Vandeuken, John Morreall, Henri Bergson). Ces ouvrages explorent à la fois la définition du rire et une méthode générale pour le provoquer. Le reste de la littérature analyse généralement un corpus en ne se basant sur aucune théorie ou en en reprenant une seule d'entre elles comme assise théorique. Bien qu'Aaron Smuts recense plus d'une centaine de théories du rire et/ou de l'humour, la classification commune aborde généralement de trois à cinq théories ciblées dans la majorité des textes qui traitent du sujet : « Rarely do any of the historical theorists in any of these schools state their theories as listing necessary or sufficient conditions for something to count as humor, much less put their views in competition with others » (Smuts, 2006, section 1.b). La sélection de D.H. Monroe,

reprise par bien d'autres auteurs, établit les théories de la supériorité (Hobbes, Aristote, Platon, Quintilien), de la relâche (Freud, Spencer) et de l'incongruité (Hutcheson, Kant, Schopenhauer) comme les trois principaux paradigmes. Éric Smajda y ajoute la théorie du rire d'Henri Bergson, et Michael et Jean-Pierre Vandeuren y incluent la plus récente théorie de la violation bénigne. Cette dernière est attribuée par les deux auteurs à Thomas Veatch, et par d'autres à Peter Warren et Caleb McGraw. Malgré un peu de confusion, ce qu'il faut noter, c'est que ces cinq grandes théories ne sont pas en contradiction les unes avec les autres, mais qu'elles observent le phénomène du rire avec une approche distincte. À partir d'une ou de plusieurs de ces théories, les chercheurs extrapolent une définition de l'humour et du comique et l'accompagnent d'un corpus d'analyses, souvent des blagues écrites. L'enjeu épistémologique que nous voyons à l'emploi d'une seule théorie est le manque de perspective critique à son endroit en plus de l'omission de leurs relectures et réinterprétations par des auteurs contemporains. Selon l'auteur Daniel Wickberg, les théories du rire et de l'humour, comme leurs pratiques, sont ancrées historiquement : « No such comprehensive history has been written and psychologists, philosophers, and others continue to treat laughter as an ahistorical phenomenon » (1998, p. 46). Considérer une théorie vieille d'un siècle comme un absolu est donc une erreur que nous tenterons d'éviter. Nous gardons en tête le contexte sociohistorique dans lequel la théorie a été développée.

Considérons maintenant chacune de ces théories de l'humour et du rire afin de préciser notre propre orientation théorique. Tout d'abord, les théories de la supériorité présentent le rire comme provenant d'un sentiment de supériorité sur un tiers parti : « from suddaine Glory arising from suddaine Conception of some Eminency in our selves, by Comparison with the Infirmityes of others, or with our owne formerly »

(Critchley, 2011, p. 2). Le philosophe fait remarquer que dans la cité platonicienne idéale, le rire est interdit, car c'est une passion impure. L'humour est associé à la moquerie et non au mot d'esprit et se fait nécessairement au détriment d'autrui. Daniel Wickberg souligne que cette théorie porterait mieux le nom de « deformity theories » (1998, p. 47), puisque le rire est provoqué par la difformité de l'objet, elle-même générée par l'humour. C'est une relation linéaire et unidirectionnelle. Un enjeu de classe est bien sûr présent dans cette perception du rire. Mikhaïl Bakhtine est l'un des auteurs les plus souvent cités pour avoir illustré l'usage du rire comme renversement du pouvoir et comme outil de libération sociale :

Dans ce système, le roi est le bouffon, élu par l'ensemble du peuple, tourné en dérision par ce même peuple, injurié, battu lorsque son règne s'achève, de même qu'aujourd'hui encore on tourne en dérision, bat, dépèce, brûle ou noie le pantin de carnaval qui incarne l'hiver disparu ou l'ancienne année (1970, p. 199).

Ces formes humoristiques populaires existaient déjà à l'Antiquité, notamment dans des pièces de théâtre qui moquaient les dirigeants en place. Si ces pratiques culturelles étaient surtout appréciées par le peuple, il va de soi qu'elles l'étaient significativement moins par les nobles eux-mêmes. Il est clair qu'associer toute forme d'humour à de la méchanceté favorise sa dénonciation. La théorie de la supériorité a été discréditée déjà, dans la mesure où elle semble clairement insuffisante pour expliquer toutes les formes d'humour (Morreall, 1982). Toutefois, ces enjeux refont souvent surface dans les discussions, notamment en ce qui a trait aux questions de pouvoir, des droits individuels et de l'intimidation dans les pratiques humoristiques (Meyer, 2000).

Les théories de la relâche [*release theories*] sont attribuées à Herbert Spencer, mais beaucoup de chercheurs se réfèrent également aux textes que Freud a écrits sur le rire, la blague et le mot d'esprit. On considère comme résultant d'une libération d'énergie

qui suit le bris d'une tension et Freud a situé la source de cette énergie dans les instances de l'inconscient : le Ça, le Moi et le Surmoi (Smuts, 2006). Entre le Ça, la sphère des passions, le Moi, tel qu'il se présente et le Surmoi, l'idéal qu'il devrait présenter, le rire peut émerger de la tension causée par le refoulement dans la première sphère par la troisième et être relâché de façon explosive dans la seconde. Cette théorie s'applique fort bien au rire en situations tendues ou encore au rire involontaire: « The energy that is relieved and discharged in laughter provides pleasure because it allegedly economizes upon energy that would ordinarily be used to contain or repress psychic activity » (Critchley, 2011, p. 3). Cette théorie est toutefois impossible à vérifier surtout lorsqu'il s'agit d'un rire causé par l'humour volontaire : « and his explanation of how the different forms of psychic energy become superfluous and are released, is implausible in many places » (Morreall, 1982, p. 246). Elle est cependant intéressante pour analyser l'humour dans des actes communicationnels, dans des situations controversées ou dans une approche de l'humain comme élément d'une société ayant des valeurs établies. (Meyer, 2000).

Les théories cognitives sont souvent appelées « théories de l'incongruité » puisqu'elles reposent sur ce concept, qui est identifié comme la cause du rire. À sa source, la théorie de l'incongruité peut être attribuée à Francis Hutcheson (1750) : « but is elaborated in related, but distinct, ways in Kant, as we shall see presently, Schopenhauer and Kierkegaard » (Critchley, 2011, p. 3). Ces théories supposent que le récepteur est confronté à une incongruité logique et doit faire le travail de la résoudre. De cette résolution dépend l'appréciation du jeu de logique articulé par l'émetteur de la proposition humoristique, ainsi que la satisfaction d'avoir mené à terme le processus de réflexion. Cette théorie ouvre la voie à l'analyse du processus cognitif des récepteurs

dans l'acte communicationnel et à l'appréciation du comique dans sa dimension individuelle (Meyer, 2000). Très tôt, Schopenhauer identifie la nécessité d'une relation entre deux concepts dans ce qui provoque le rire : « Le rire procède à chaque fois de nulle autre chose que du constat soudain de l'incongruité entre un concept et les objets réels qui avaient été pensés à travers lui à l'intérieur d'une certaine relation » (2009, p. 175). Dans les quelques pages de *Critique de la faculté de juger* qu'il consacre au sujet, Kant ajoute la nécessité de « quelque chose d'absurde en tout ce qui doit provoquer un rire vivant et éclatant » (1965, p. 159). Toutefois, associer le rire à un sentiment de confusion est erroné. L'incongruité, ultimement, doit toujours être résolue. Elle peut constituer une violation d'une norme, mais s'accorder avec une autre (McGraw et Warren, 2010). McGraw et Warren ajoutent que dans la résolution de l'incongruité, le récepteur se doit d'être rassuré sur le fait que la situation est bénigne et qu'il n'y a pas de conséquences éthiques ou morales à l'incongruité. Bergson décrit pour sa part le comique comme « toute difformité qu'une personne bien conformée arriverait à contrefaire » (2013, chap. 3), ce qui rapproche d'emblée sa théorie à celle de la supériorité : « Un mécanisme inséré dans la nature, une réglementation automatique de la société, voilà, en sommes, les deux types d'effets amusants où nous aboutissons » (2013, chap. 5). L'humour peut venir d'un sentiment de supériorité, d'une maladresse mécanique, d'une incongruité ou d'une libération d'énergie, pour autant qu'elle soit sans risques pour tous les acteurs impliqués dans l'humour. Ce nouveau facteur répond bien à la subjectivité de l'effet comique chez les différents récepteurs, à savoir ce qui est bénin et ce qui ne l'est pas. Dans l'exemple burlesque de glisser sur une peau de banane et de tomber au sol, la situation est bénigne tant et aussi longtemps que la victime se relève sans trop de problèmes. Si cette dernière en pâtit trop, la situation devient maligne et sort du registre de ce qui est risible. Encore une fois, la frontière entre le bénin et le malin dépend du rieur ou de la rieuse.

La théorie de la violation bénigne répond plutôt bien à celle de la supériorité et à la théorie bergsonienne. Cette dernière est limitée par sa trop grande spécificité historique, car on y décrit le rire comme une expérience collective et qui doit être entièrement exempte d'émotions négatives. Dans le contexte des performances comiques publiques (ou entre deux interlocuteurs et plus), cette théorie tient la route, puisqu'elle précède l'époque de la consommation individuelle d'humour (à la télévision ou sur Internet, par exemple). Disons simplement que la théorie bergsonienne survit mal à l'épreuve du temps. La société moderne décrite par Bergson n'est plus unifiable comme une norme, puisque l'ère virtuelle a ouvert l'accès à une certaine intertextualité dans l'appartenance à une communauté. Les points de vue, tout comme l'humour qui les accompagne, se spécialisent. La théorie de la violation bénigne, quant à elle, est plus adaptée à notre époque, mais concerne davantage l'étude de la réception, qui nous intéresse moins dans le cadre de cette recherche. Les deux théories restantes, celle de la relâche et de l'incongruité, ont chacune l'inconvénient de ne pas avoir été démontrées, bien que de nombreuses analyses y ont recours (Simon, Mars, Krutnik, Lebel, Mast, Morreall, Oring, etc.). Cependant, la théorie de l'incongruité a produit des modèles d'analyses intéressants pour notre recherche, tandis que la théorie de la relâche est surtout spéculative : « Freud's theory falls under the release theories (the "economy of psychic energy" theory) but has been shown to be equivalent to an incongruity theory » (Attardo, 1994, p. 56). Nous identifions donc l'incongruité comme facteur essentiel de la création du comique, bien que nous reconnaissons les limites de cette théorie. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle l'incongruité n'est pas considérée comme un concept dans cette recherche, mais comme un outil.

1.1.2 Le comique filmique : différentes approches

Nous ne cherchons pas dans le cadre du présent travail à créer une nouvelle théorie du rire, puisque nous ne considérons pas que tous les types de rires soient causés par l'humour. Nous nous attardons cependant au contexte de performance dans ce que nous appelons le comique. Nous nous intéressons par conséquent à la production volontaire d'effets comiques dans un média audiovisuel afin d'observer l'implication des différentes matières de l'expression : les images, la musique, les bruits, les dialogues et les titres (Journot, 2011, p. 46). Nous souhaitons comprendre, à l'instar d'André Gaudreault et de François Jost, comment ces cinq matières sont mobilisées « comme les parties d'un orchestre, tantôt à l'unisson, tantôt en contrepoint, tantôt dans un système fugué, etc. » (Gaudreault et Jost, 2017 p. 46) dans l'élaboration d'un effet comique cinématographique.

La prochaine section prend acte des écrits sur l'humour proprement cinématographique. La littérature recensée se divise en trois approches différentes : l'approche auteuriste/biographique, par sous-genre et analytique. Chacune de ces approches propose des ouvrages importants, mais leur apport respectif à la présente recherche est très variable. Dans l'approche auteuriste, les auteurs choisissent un corpus par cinéaste ou par artiste du comique et dressent des parallèles entre sa vie personnelle, son époque

et ses films produits. La seconde traite plutôt de la comédie comme un genre, malgré ses « contours peu définis » (Moine, 2008, p. 15). La troisième approche est d'appliquer une conception du rire ou de l'humour à un corpus d'analyse déterminé.

La démarche auteuriste consiste à isoler l'œuvre d'un seul cinéaste comique ou d'analyser une œuvre classique et sa réalisation. Elle cherche à redonner leurs lettres de noblesse aux grands classiques de la comédie. « La tragédie, l'épopée sont habituellement considérées comme plus nobles que la comédie, a fortiori le mélodrame ou la farce » (Bourget, 2005, p. 12). Tout d'abord, *Another fine mess, a history of American film comedy* (Saul Austerlitz, 2010) contient une recherche vaste et informée, du cinéma des premiers temps aux cinéastes contemporains. Toutefois, sa recherche tombe souvent dans l'anecdote et l'appréciation, plutôt que dans l'analyse. En effet, peu de lignes sont consacrées au contexte historique et social ou aux moyens de production mis à part des évidences – que l'humour dans les dialogues est apparu avec l'avènement du cinéma sonore – au profit d'anecdotes biographiques. La raison pour laquelle nous considérons que cet ouvrage adopte une approche auteuriste se trouve dans sa structure. Les chapitres sont divisés par créateurs comiques – Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Jerry Lewis, Woody Allen, etc. – placés en ordre chronologique, puis se concluent par une section de courtes entrées pour couvrir toutes les omissions, dont, en ce qui nous concerne, Carole Lombard, Mack Sennett, Mike Myers et ZAZ (David Zucker, Jim Abrahams, Jerry Zucker). Bien que couvrant une grande partie du corpus de la comédie américaine, Austerlitz n'analyse pas, il raconte seulement.

Beaucoup d'auteurs ont consacré un ouvrage entier à un réalisateur de comédie. Dans le cadre de notre recherche, nous nous sommes référés à quelques ouvrages pour mettre en contexte certaines analyses contenues dans notre corpus, comme les films de Buster Keaton (Jean-Pierre Coursodon, Jean-Patrick Lebel, Noël Carroll, Lisa Trahair), Woody Allen (Sam Girgus) et Mack Sennett, qui s'est consacré un ouvrage à lui-même. L'approche auteuriste utilise les parcours individuels des comiques pour observer et analyser leurs films. Ces ouvrages abordent davantage le fond que la forme, à l'exception de ceux sur Buster Keaton. Les ouvrages sur l'artiste burlesque ont consacré un effort considérable à le distinguer de Charlie Chaplin et sa façon de faire de la comédie. Jean-Pierre Coursodon (1973) utilise Keaton pour questionner les théories du gag (majoritairement chez François Mars) et ce qui a été écrit auparavant sur Keaton. L'auteur approche Keaton comme un créateur comique, comme un metteur en scène, comme un acteur et comme un réalisateur. Cela donne un ouvrage très complet si on le compare à tout ce qui s'est écrit sur les autres comiques de l'histoire d'Hollywood. La plupart de ces ouvrages sont tendancieux, puisque pour légitimer la comédie face au drame, les chercheurs observent les œuvres comiques à partir d'angles sociohistoriques qui ont peu à voir avec les gags eux-mêmes : « Le genre, moins décrié si le film vient d'ailleurs, n'arrive à trouver ses lettres de noblesse que lorsqu'il sort du strict cadre du comique et qu'il se dégage du comique un vrai malaise ou que sous le rire se cachent l'émotion et le désespoir» (Moine, 2008, p. 24). Il y a donc peu de recherche menée sur la forme à partir d'un corpus de comédies.

En observant la deuxième approche de la littérature sur le comique filmique, nous parvenons à la même carence. Plusieurs ouvrages sont consacrés à des sous-genres ou des courants de la comédie hollywoodienne, comme le slapstick des années 1920 et le *screwball* des années 1930. Tout comme dans les ouvrages adoptant l'approche auteuriste, peu d'attention est donnée à la forme audiovisuelle. Le contexte sociohistorique est mis de l'avant pour expliquer l'humour et de nombreuses pages sont consacrées aux grands artisans du courant ou sous-genre. Parmi les nombreux ouvrages de cette catégorie, nous avons retenu celui de Grégoire Halbout sur le *screwball*, de Jean-Philippe Tessé sur le burlesque et l'ouvrage général de Raphaëlle Moine sur les genres cinématographiques. Celle-ci souligne le caractère peu défini de la comédie (2008), malgré sa grande popularité à la télévision et au cinéma, un « sanctuaire du rire » (Smajda 2011, p. 113). Cette absence de définition de la comédie pose le problème épistémologique de délimiter ce qui relève du genre lorsque vient le temps d'analyser un film et renvoie encore une fois à la question de la légitimité de la comédie (Moine, 2008). Encore une fois, il y a peu d'analyse de gags qui vont au-delà de l'anecdote de tournage.

La troisième partie des ouvrages consacrés à la comédie concernent les mécanismes du comique proprement cinématographique. *Popular film and television comedy* (1994), de Frank Krutnik et Steve Neale, est un ouvrage qui s'intéresse aux possibilités de la comédie, structurée comme une discussion ouverte avec l'objectif d'aborder le plus de formes humoristiques possibles. Les deux professeurs spécifient dès le début que leur objectif n'est pas de théoriser l'humour ou le rire, mais bien le genre de la comédie telle qu'elle apparaît dans ses diverses formes audiovisuelles. Ils consacrent des pages à plusieurs médias (cinéma, télévision et radio) et à plusieurs sous-genres (parodie,

comédie romantique, *slapstick*, *sitcom*), mais ne parviennent pas à atteindre leurs objectifs de recherche. Leurs observations demeurent très superficielles et leurs remarques au début d'ouvrages ne bénéficient pas réellement de la discussion engagée à travers l'analyse de leur très large corpus. Krutnik et Neale établissent des critères communs au genre de la comédie : la génération du rire, la légèreté et l'amusement, la fin heureuse [le *happy ending*], l'avancement du récit par l'intervention de coïncidences, de chance, de fortune, du destin ou par l'intervention du « *supernatural* » (1994, p. 31). Par contre, les deux auteurs spécifient que ces éléments ne définissent pas la comédie comme genre et qu'ils ne lui sont pas exclusifs.

Film comedy (2002) de Geoff King comble mieux les failles dans l'analyse des deux précédents ouvrages. King parcourt un corpus américain de comédie en offrant une analyse plus approfondie de ce que quoi les films reposent pour faire rire un public. Contrairement à ceux de Krutnik, Neale et d'Austerlitz, son ouvrage n'est pas classé par auteur, mais par thème, abordant plusieurs analyses possibles de la comédie : narrative, sociale et culturelle, ses enjeux de représentation et sa place dans le système des genres et des sous-genres, mentionnant la satire et la parodie. King évite les anecdotes biographiques et offre une analyse générale du travail de chacun des créateurs, insistant sur ce qui les distingue sur le plan de la forme filmique. Malgré l'absence d'analyses de films à proprement parler, l'auteur formule tout de même des énoncés généraux qui s'appliquent à l'ensemble du travail d'un créateur ou d'un sous-genre.

Dans *Le filmique et le comique : essai sur le film comique*, Jean-Paul Simon s'intéresse aux rapports entre le découpage technique et les effets comiques. L'auteur a choisi une théorie, celle de la relâche telle que décrite par Freud dans *Le mot d'esprit et son rapport à l'inconscient*, et un corpus, celui des frères Marx. Séparé en trois chapitres, l'ouvrage présente son corpus et ses créateurs, puis dresse des liens entre la théorie du psychanalyste et le contenu même des histoires des Marx. Il consacre enfin une dernière section aux découpages techniques de certaines séquences à l'analyse. Incomplet, cet ouvrage déçoit en ne rapprochant pas le théorique et le pratique. Les découpages ne sont pas commentés par Simon. Malgré le recours à une théorie du rire par l'auteur, la recherche se restreint à un corpus composé de films des mêmes auteurs, ce qui réduit le potentiel d'une recherche générale sur le comique filmique. Simon aborde la théorie de Freud en profondeur, comparant les instances de la seconde topique de l'inconscient aux personnages des Marx, Harpo étant le Ça, Chico, le Moi et Groucho, le Surmoi. Comme Zeppo, les autres théories du rire ont simplement été laissées de côté, et Simon ne justifie jamais son choix théorique. L'absence de rapprochements entre le cadre théorique de l'ouvrage et ses analyses réalisées motive notre objectif de palier à ce manque d'attention portée au découpage technique du gag.

Enfin, Gerald Mast s'intéresse pour sa part à la comédie comme processus de création. *The comic mind* recense un corpus de films comiques et de créateurs et en propose une lecture cette fois moins historique qu'analytique. Le bon esprit comique, estime l'auteur, crée des situations comiques artificielles et contrôlées, mais qui génèrent une impression de spontanéité. Ce phénomène, qu'il appelle « sprezzatura » est une affaire de rythme et d'accentuation [*emphasis*] (2012, emplacement 544). Chaque échelle de plan est délibérée. Pour Mast, l'échec d'un effet comique est résolument dû à une «

sprezzatura » ratée. « In a form in which intelligence plays such an important role, it is a mistake to insult the audience's intelligence » (Mast, 2012, emplacement 549). L'auteur se méfie également de l'usage d'une théorie du rire pour justifier la forme humoristique : « Bergson's insistence on the social utility of laughter as a means of correcting that mechanical behavior does not conform to experience. That is not the reason I laugh at Chaplin or Keaton— to urge them to correct their behavior » (Mast, 2012, emplacement 100). La remarque peut être étendue aux autres théories. Personne n'explique son éclat de rire par un sentiment de supériorité bénigne ou encore l'appréciation de la jonction de deux sphères conceptuelles habituellement non connexes. Pour Gerald Mast, même les grands créateurs n'ont pas la recette absolue pour générer le rire : « There are no formulas as to what techniques and methods will or won't inevitably produce comic effects, but that the union and combination of lighting, camera angle, decor, editing rhythm, music, etc. do shape the way we respond is undeniable » (2012, emplacement 270). Mast se concentre surtout sur la relation que ces créateurs établissent avec leur public. Constatant lui aussi l'absence de définition d'une comédie, il propose le concept de « climat comique » pour différencier les comédies des drames avec des moments plus légers. La mise en place du climat comique survient dès le début du film, souvent même avant le générique. Des signes l'annoncent très clairement : le choix des acteurs qui sont associés à la comédie, le titre du film, des personnages unidimensionnels, le sujet léger, des dialogues remplis de répartie et une autoréflexivité artistique : « A comic film, then, is either (a) one with a comic plot and comic climate or (b) one with a not necessarily comic plot but a pervasive enough comic climate so that the overall effect is comic » (Mast, 1973, p. 12). La qualité d'un film comique n'est donc pas liée à la quantité de gags. Mast décrit le climat comique dans le film comme une teinte ou une couleur particulière qui communique au spectateur qu'il est correct de rire, puisque ce qui lui est présenté n'est pas à prendre au sérieux. Pour établir le lien entre le créateur comique et son œuvre, l'auteur établit que le « cinematic style is a function of comic style is a function of philosophic vision is a function of cinematic style and so forth around the perfect and

unbreakable circle » (Mast, 2012, emplacement 475). Selon le chercheur, les théories du rire sont donc à considérer du domaine philosophique et de la vision essentialiste de l'humour et du rire, mais elles n'expliquent pas tout. L'humour est résolument une affaire de l'esprit et le comique est sa forme concrète représentée. Voilà pourquoi Mast n'est pas intéressé par la biographie des comiques figurant à son corpus d'analyse. Selon lui, ce sont plutôt les innovations techniques qui offrent le potentiel comique propre à chaque période de l'histoire du cinéma et non le contexte socioculturel.

1.1.3 Une problématique particulière : le gag

Revenons à notre intérêt de recherche premier, qui est de considérer le comique dans sa forme et son exécution. Peu d'ouvrages le font explicitement. Pour nous éloigner de la perspective sociohistorique de l'humour et nous concentrer sur sa spécificité formelle, nous faisons le choix de parler du gag. L'ouvrage majeur sur le sujet est celui de François Mars, qui nourrit d'ailleurs les réflexions de Coursodon dans son analyse de l'œuvre de Keaton. Mars explore l'ensemble du répertoire cinématographique dans le but d'offrir une définition inclusive du gag. Ses observations débutent avec le cinéma des premiers temps, une époque durant laquelle le gag existe même indépendamment

du genre de la comédie. Au début du 20^e siècle, le gag est accessoire à l'histoire. Il est autosuffisant et est inséré pour rendre le film intéressant pour l'assistance (Mars, 1964). L'industrialisation du cinéma provoque un souci plus élevé de qualité du scénario et le gag doit dorénavant être pertinent pour le récit. La complexité des intrigues croît avec les années et le gag s'étire avec la longueur des films, passant au gag-séquence, qui peut être ponctué de sous gags, et ce dans un grand scénario comique que Mars appelle « gag-scénario » (Mars, 1964, p. 49). Pour lui, le gag n'est pas nécessairement bref. Ensuite, le son s'invite dans l'univers du film : gags sonores, gag silencieux, gags verbaux. Mars considère ce dernier type de gag comme autonome (1964, p. 56). Contrairement aux Méliès et aux Tati, les créateurs comiques du cinéma sonore n'ont pas besoin de la mise en scène pour créer un gag; seul un peu de répartie suffit. Au terme de ses analyses, l'auteur propose une ultime définition du gag : « Le gag est l'inattendue cristallisation d'un instant présent qui brise l'évolution normale d'un récit » (1964, p. 124). Mars demeure assez vague sur ce qui fait un gag : une réplique, une image, un objet, une métamorphose, une séquence. Ses idées sont reprises entre autres par Jean-Paul Simon dans *Le filmique et le comique*. Jean-Pierre Coursodon le cite également, mais il en fait une critique sévère : « Pour prouver que les gags ne sont pas liés à la personnalité de ceux qui les utilisent, Mars est amené à soutenir que les comiques, y compris les plus grands, n'ont pas de personnalité bien définie, sont plus ou moins interchangeables » (Coursodon, 1973, p. 310). L'auteur et spécialiste de l'œuvre de Buster Keaton avance que le gag est anonyme. L'incongruité n'est pas inventée par le créateur, mais c'est à lui de le mettre en gag grâce à son style. Nous partageons également la perception que c'est la spécificité stylistique qui définit son œuvre et non pas les gags.

À l'image de la comédie, un genre indéfini, mais pris pour acquis (Moine, 2008), le gag vient avec quelques assomptions qui ont peu été mises à l'épreuve. Selon François Mars, il interrompt le cours normal du récit, est autonome et peut jaillir des multiples matières de l'expression : « Le gag est avant tout une affaire de timing » (Nacache, 2005, p. 29). Il peut être étiré jusqu'à l'éclatement ou bien tenir à la brièveté et la concision. (Chapiro, 1940), mais surtout, long ou court, le gag tire son essence du disjoncteur :

We know that the elastic will snap, we just do not know when, and we find that anticipation rather pleasurable. It snaps with the punchline, which is a sudden acceleration of time, where the digressive stretching of the joke suddenly contracts into a heightened experience of the instant (Critchley, 2011, p. 7).

Cette idée de *punchline*, répandue dans le monde de l'humour scénique, renvoie à notre définition de l'incongruité qui introduit la nécessité d'une surprise, d'un élément absurde qui rompt la logique du récit. Cette logique a d'abord besoin d'être installée, puis brisée. Voilà pourquoi nous aborderons le gag comme une séquence et non simplement comme un *punch* ou un disjoncteur. Laurent Jullier définit la séquence comme un épisode ou un « une suite d'événements reliés par une chaîne causale à un centre (=un personnage, un lieu, un segment temporel...) » (2015, p. 131). Nous adoptons cette définition, car elle ne limite pas le gag à son potentiel comique : la séquence est indéfinie et souple dans sa durée. Jullier introduit la présence d'une chaîne causale, d'un élément centralisateur qui fait tenir la séquence ensemble. Dans le cas d'une séquence comique, cet élément est l'incongruité. Nous distinguons cet élément de la *punchline* proposée par Simon Critchley puisque cette dernière n'est pas la cause absolue du rire, mais le résultat d'une lecture préliminaire calculée. Il y a donc deux éléments essentiels dans une séquence-gag : la lecture préliminaire et le disjoncteur.

1.1.4 Questions de recherche

Le corpus théorique précédemment évoqué, souffre donc pour nous d'une carence importante : l'analyse de la forme filmique et son importance pour comprendre le fonctionnement de la comédie sont négligées. Alors qu'au moins une centaine de théories tente d'expliquer comment faire rire, aucune ne s'est intéressée à la forme et aux outils offerts par le média privilégié par le créateur. Comme l'explique Simon Critchley, raconter une blague, peu importe par quel médium, est un exercice communicationnel et chacun des aspects de son rendu est important : « L'audiovisuel en raison de la pluralité de ses matières de l'expression et la tabularité de l'image offre des configurations beaucoup plus complexes » (Jost, 2008, p. 24). Nous avons l'objectif d'utiliser le format audiovisuel des gags cinématographiques pour démontrer que l'efficacité d'un gag dépend de sa mise en forme. Nous déterminons qu'un gag est efficace non par son aspect quantitatif (le rire suscité), mais plutôt ses qualités intentionnelles.

Pour être efficace, le gag doit :

1. Être intentionnel;
2. Être identifié par le récepteur, ainsi que toutes les étapes de sa structure;

3. Utiliser un procédé comique.

Alors que Morin, Attardo et Suls ont analysé des blagues issues de supports différents sans en aborder leur spécificité, nous souhaitons proposer un parallèle entre l'action de raconter une blague et le contexte cinématographique. En conséquence, notre question de recherche est la suivante :

Comment la narration cinématographique contribue-t-elle au gag ?

Des questions secondaires émergent lorsque l'on considère la mise en récit de l'effet comique :

En quoi les propriétés formelles du cinéma (montage visuel et sonore) ont-elles une incidence sur l'efficacité d'un effet comique?

Quelle fonction spécifique l'incongruité joue-t-elle dans la narration d'un effet comique?

La mise en récit d'une incongruité est-elle essentielle à sa réussite?

1.2 Cadre théorique : l'effet comique abordé sous l'angle narratologique

Notre objet d'étude est passé de l'humour au gag tel qu'il résulte de la forme audiovisuelle. Dans le cadre de cette recherche, nous souhaitons en décortiquer les principaux éléments et réconcilier les analyses du fond et de sa forme. Notre objectif est d'amalgamer la forme du gag à son fond, c'est-à-dire les aspects comique et narratif. L'analyse d'un gag-séquence selon son découpage technique met en lumière de nombreux éléments pertinents. Nous avons donc choisi l'approche théorique de la narratologie, des fondements développés par Gérard Genette aux applications filmiques proposées par André Gaudreault.

1.2.1 De la littérature au cinéma

La narratologie comme champ d'études s'intéresse à l'ensemble des théories de la narration, des textes narratifs, images, spectacles, événements ou autres produits culturels qui racontent une histoire (Bal, 2017). Elle s'ouvre donc délibérément sur la

forme audiovisuelle. Ce que Bal définit comme texte narratif est encrypté par un émetteur et décrypté par un récepteur. Gérard Genette est reconnu comme l'un des fondateurs de la discipline (par Bal, mais aussi David Bordwell, Laurent Jullier, Patrick O'Neill et bien d'autres), mais lui-même reconnaît s'être inspiré des travaux de Tristan Todorov pour proposer sa lecture du récit littéraire et le partage essentiel entre histoire et discours (1966). Celui-ci considère que le récit est les deux à la fois. Un événement peut être rapporté indépendamment du médium, mais la façon dont un narrateur nous fait connaître ces événements en fait un discours (1966) : « L'histoire est une abstraction, car elle est toujours perçue et racontée par quelqu'un, elle n'existe pas "en soi" » (Todorov, 1966., p. 127). L'idée que toute histoire lorsqu'elle est racontée par une instance devient discours est déjà établie dès les fondations de la narratologie. Ces principes de base établissent donc d'emblée l'idée d'une instance supérieure qui n'est pas le récit, mais autre chose qui se rapprocherait de ce que le sémiologue français Christian Metz appelle le Grand imagier. Dans *Le discours du récit*, Gérard Genette reprend les définitions platoniciennes de mimésis et diégésis et leurs usages variables, « faisant en sorte que le narrateur est plus ou moins impliqué dans son récit, et que ce dernier laisse peu ou beaucoup de place à l'acte narratif. [...] en aucun cas, ce narrateur n'est totalement absent » (Guillemette et Lévesque, 2016, s. p.).

Todorov propose deux catégories, l'histoire et le discours. Genette ajoute le récit, auquel il donne trois définitions : « l'énoncé narratif le discours oral ou écrit qui assume la relation d'un événement ou d'une série d'événements », « la succession d'événements, réels ou fictifs qui font l'objet de ce discours », « l'acte de narrer pris en lui-même » (2007, p. 13-14). Alors que le discours est associé par Todorov à la

forme utilisée pour rendre l'histoire, Genette apporte une nuance : le récit contient un aspect performatif, la narration dont il puise les fondements chez Platon et Aristote :

La représentation littéraire, la mimésis des anciens, ce n'est donc pas le récit plus les « discours » : c'est le récit, et seulement le récit. Platon opposait mimésis à diégésis comme une imitation parfaite à une imitation imparfaite; mais l'imitation parfaite n'est plus une imitation, c'est la chose même, et finalement la seule imitation, c'est l'imparfaite. Mimésis, c'est diégésis (Genette, 1966, p. 155-156).

Il ne faut donc pas voir histoire, récit et discours comme étant des niveaux « superposés ». Histoire et narration découlent du récit, en quelque sorte : « Comme narratif, il vit de son rapport à l'histoire qu'il raconte; comme discours, il vit de son rapport à la narration qui le profère » (Genette, 2007 p. 17). Lorsque Genette aborde mimésis et diégésis, il fait référence aux interventions de la personne racontante dans le récit à l'Antiquité. Celles-ci peuvent impliquer de l'imitation ou une stylisation selon des paramètres qu'il adapte également de Tristan Todorov : la « fréquence » (2007, p. 111), « l'ordre » des événements (2007, p. 23), la « durée » (2007, p. 82), la « voix » ou la part de discours dans le récit (2007, p. 219) et le mode. Ce dernier champ d'intervention se réfère à l'intentionnalité ou à l'attitude du narrateur lorsqu'il livre son récit au lecteur. Genette décrit le mode comme l'ensemble des degrés de l'information narrative : « il n'y a pas seulement une différence entre affirmer, ordonner, souhaiter, etc., mais aussi des différences de degré dans l'affirmation, et que ces différences s'expriment couramment par des variations modales » (2007, p. 163). Les champs d'interventions sont donc nombreux pour le narrateur du récit. Le discours est perceptible dans le choix de ces interventions. Autrement, le récepteur du texte narratif, le lecteur chez Genette ou le spectateur ou la spectatrice du film, n'a pas autrement accès à l'histoire et ne peut percevoir le discours qu'à travers le récit.

David Bordwell, tout en reconnaissant les acquis de Genette, propose plutôt les termes *fabula*, *style* et *syuzhet* pour aborder le récit filmique. Ces termes n'ont pas exactement leur équivalence avec ceux de Genette. La *fabula* n'est pas exactement l'histoire, mais plutôt l'univers diégétique dans laquelle la narration prend place. Tout comme l'histoire, la *fabula* n'existe pas comme un tout exhaustif : « It would be an error to take the fabula, or story as the profilmic event. A film's fabula is never materially present on the screen or soundtrack » (Bordwell, 1985, p. 49). Elle est constituée par le récepteur grâce aux inférences, aux assomptions et aux hypothèses qu'il compose à partir du *syuzhet*. La distinction histoire et récit présente plutôt le second comme un ensemble de choix par rapport au premier qui représente la vérité, même dans la fiction. Le *syuzhet* se rapproche du récit, mais s'en distance au sens qu'il est moins linéaire que le premier. Bordwell le considère plus abstrait, comme un système qui arrange les composantes de la *fabula* plutôt qu'une série d'énoncés. La *fabula* et le *syuzhet* sont indépendants du média; ils ne sont donc pas produits par les moyens cinématographiques. La troisième catégorie, le *style*, est l'usage des moyens cinématographiques selon les principes du *syuzhet*. Bordwell précise que les champs interventions du *syuzhet*, de la *fabula* et du *style* ne sont pas exclusives. L'un ne s'arrête pas où celui d'un autre commence. Ils coexistent puisqu'ils traitent des aspects différents de l'œuvre. Le *style* peut influencer la constitution de la *fabula* par le spectateur également :

In the fiction film, narration is the *process whereby the film's syuzhet and style interact in the courses of cueing and channeling the spectator's construction of the fabula*. Thus it is not only when the syuzhet arranges fabula information that the film narrates. Narration also includes stylistic processes. It would of course be possible to treat narration solely as a matter of syuzhet/fabula relations, but this would leave out the ways in which the filmic texture affects the spectator's activity (Bordwell, 1985, p. 53).

Les trois catégories doivent travailler de pair vers une certaine logique narrative : « In constructing a *fabula*, the perceiver defines some phenomena, as events while constructing relations among them. These relations are primarily causal ones » (Bordwell, 1985, p. 51). Le rôle du *syuzhet* est de bloquer les mauvaises interprétations de la *fabula* en révélant les bons indices. Pour Bordwell, il ne représente pas exclusivement l'acte narratif puisque le *style* fait également partie de la narration et, par conséquent, de la logique narrative. Les trois catégories n'entrent pas en contradiction avec celles de Genette. Il ne s'agit pas d'une contre-proposition, mais d'une nouvelle perspective. Alors que chez Genette, l'histoire est un ensemble de données chronologiques linéaire dans lequel le récit pige ses meilleurs moments et les réarrange, la *fabula* est un univers à part entière et qui est sans limites, bâtie selon les indices laissés par le *syuzhet* par les moyens du *style*. La logique narrative a également ses paramètres : l'espace [*space*], la temporalité [*time*], la connaissance prévisionnage (par exemple les normes du genre cinématographiques) [*knowledgeable*], la conscience d'elle-même [*self-consciousness*] son jugement [*judgmental factors*] et son partage des savoirs [*communicativeness*] :

As categories of information transmission, knowledgeability, self-consciousness, and communicativeness all bear on how film style and syuzhet construction manipulate time, space, and narrative logic to enable the spectator to construct a particular unfolding fabula (Bordwell, 1985, p. 61).

Tant chez Gérard Genette que chez David Bordwell, l'idée que le film ou le récit littéraire n'est qu'une simple énonciation, tel qu'évoqué par Metz ou Étienne Souriau, a été contestée amplement. Le récepteur est également impliqué dans la construction de l'histoire ou de la *fabula* selon la logique narrative des indices qui lui sont proposés.

Le chercheur québécois André Gaudreault a consacré son ouvrage *Du littéraire au filmique* à remettre les notions de Genette en perspective dans le cadre d'une approche narratologique du cinéma. En adoptant la narratologie littéraire comme point de départ, Gaudreault reprend les propos sur la *mimèsis* et la *diègèsis* en apportant certaines nuances très importantes. Il affirme tout d'abord que l'un n'est pas l'antonyme de l'autre et qu'ils peuvent être mis en relation de plusieurs façons différentes (1999). Chez Platon, *mimèsis* signifie l'imitation et *diègèsis*, le récit. Chez Aristote, *mimèsis* est une représentation poétique et *diègèsis*, ce qui se rapprocherait du dithyrambe, le récit non mimétique. Concrètement, un récit (*diègèsis* platonicienne) peut être mimétique (*mimèsis* platonicienne) ou non (*diègèsis* aristotélicienne) ou les deux en alternance. Tous ces éléments, mimétiques ou non mimétiques, font partie de la *mimèsis* aristotélicienne. L'essentiel de tout ceci, c'est que d'une façon mimétique ou dithyrambique, il y a un narrateur en place, le poète, et que celui-ci utilise des outils pour rendre sa *diègèsis* platonicienne dans la *mimèsis* aristotélicienne. Le poète peut dire avec sa voix, montrer avec l'imitation et narrer avec les deux.

En route vers une narratologie du cinéma, Gaudreault se penche sur ce narrateur cinématographique, à l'instar de ce que Christian Metz appelait le grand imagier, mais selon les outils de la narration et non du langage : « il existe une instance fondamentale responsable de la communication et du récit filmique et l'on peut arriver à la définir à partir d'un rôle et ses fonctions » (Gaudreault, 1999., p. 100). À partir des notions narratologiques du showing et du telling qui se retrouvait déjà chez le poète à l'Antiquité et chez le grand imagier, Gaudreault parle plutôt au cinéma de monstration et de narration comme deux grands champs d'interventions. Gaudreault complète ce qu'il jugeait insuffisant chez Christian Metz : « Dès qu'on restitue cet exemple à l'intérieur d'un récit filmique, c'est-à-dire, avons-nous admis, d'un discours global, narratif et audiovisuel, on se rend compte qu'une telle "traduction" n'est plus suffisante

» (Gaudreault et Jost, 2017, p. 32). Il avance d'emblée l'idée que, contrairement au langage, le cinéma peut montrer simultanément plusieurs actions et n'est donc pas aussi linéaire que la parole. Le spectateur ou la spectatrice du cinéma reçoit le film par plusieurs canaux qui correspondent notamment aux cinq matières de l'expression (Gaudreault et Jost, 2017, p. 46). Finalement, « le récit cinématographique est tout particulièrement apte à empiler les uns sur les autres une variété de discours, une variété de plans de l'énonciation et, finalement, une variété de points de vue qui peuvent, éventuellement, s'entrechoquer » (Gaudreault et Jost, 2017, p. 74). Nous reviendrons sur cette nouvelle proposition d'instance supérieure du récit cinématographique puisqu'elle se trouve au cœur des concepts utilisés dans cette recherche. Gaudreault l'appelle le méganarrateur et il regroupe les notions de récit non mimétique et mimétique, de *showing* et de *telling*, de narration et de monstration.

1.2.2 Modèles d'analyses du gag

À l'extérieur du cinéma, nous retenons trois exemples de modèles pour analyser des gags. Violette Morin analyse des histoires drôles dans le journal et perçoit chaque élément de celles-ci comme doté d'une fonction : de « normalisation »,

d'« enclenchement » et de « disjonction » (1966, p. 102). Morin définit l'histoire drôle comme ayant un problème que le disjoncteur vient résoudre « drôlement ». Un récit comique est donc proposé comme sérieux au départ, puis passe au comique. Le linguiste Salvatore Attardo reprend l'idée d'un disjoncteur, mais propose d'abord une lecture préliminaire qui serait rompue : « The isotopy-disjunction model (IDM) conceptualizes humor as a disjunction (switch, passage) from one isotopy to another » (Attardo, 2008, p. 107). Tant Morin et ses histoires drôles qu'Attardo et ses jeux de mots conçoivent la lecture préliminaire comme partie essentielle du gag. Le disjoncteur fait écho au *punchline* de Critchley, puisque celui-ci est inattendu et propose rapidement une relecture de la séquence.

Un troisième modèle, en deux étapes, renvoie plutôt au processus cognitif menant à l'appréciation de la blague : *incongruity-resolution*. Selon Jerry M. Suls, l'incongruité doit être suivie par une période de réinterprétation de la part du récepteur et s'il parvient à résoudre l'incongruité, il est en mesure de l'apprécier. Autrement, il serait seulement confus :

In other words, the recipient encounters an incongruity-the punch line. In the second stage, the perceiver engages in a form of problem solving to find a cognitive rule which makes the punch line follow from the main part of the joke and reconciles the incongruous parts. A cognitive rule is defined as a logical proposition, a definition, or a fact of experience (Suls, 1976, p. 82).

Donc, contrairement à Attardo, le schéma de Suls commence par la *punchline*. L'auteur affirme que l'incongruité en elle-même est insuffisante pour faire rire : « an information-processing analysis considers the basis of humor to be the experience of

an abrupt disconfirming incongruity which is reconciled by problem solving » (Suls, 1976, p. 88). Le rire viendrait donc de la satisfaction d'avoir trouvé une règle cognitive qui vient résoudre l'incongruité. Ainsi, une blague trop prévisible ne fait pas rire parce que la satisfaction d'avoir résolu l'incongruité est moins importante. Suls ajoute qu'un facteur de temps de résolution et d'importance du contenu influencent également le degré de satisfaction. Avec son modèle, Suls propose un processus moins linéaire pour des blagues qui contiennent plusieurs niveaux d'interprétation et ainsi pourraient faire rire à plusieurs reprises.

Bien que ces modèles soient différents, nous ne les percevons pas comme étant opposés. L'idée d'une fonction de normalisation chez Morin permet de préparer les attentes du récepteur. Celle du disjoncteur comme apparition soudaine de l'incongruité englobe l'effet de surprise contenu dans sa définition. Puis, la résolution de l'incongruité par le récepteur évacue la confusion pour laisser place au plaisir. Nous proposons ainsi de joindre ces modèles en un modèle en trois étapes : la lecture préliminaire, le disjoncteur et la résolution. Nous croyons que ce modèle permet une lecture du gag plus complexe. L'une des critiques adressées à Suls et à Attardo vient du fait que, parfois, l'une des sphères d'interprétation ou isotope est extérieure à la blague ou au gag. C'est le cas, notamment, de la parodie, puisque des gags se trouvent en référence à un objet culturel préexistant : « la parodie audiovisuelle peut fonctionner tout autrement que son homologue littéraire. La condition de lecture n'y est pas toujours nécessaire tout simplement parce que ne se joue pas forcément d'un texte absent » (Jost, 2008, p. 20). La possibilité existe donc d'une situation comique dans laquelle le disjoncteur est extérieur au texte. Dans un tel cas, à moins que le spectateur ne possède les connaissances, il ne sera pas en mesure de le détecter : « Le texte n'est pas

explicitement drôle, mais potentiellement drôle pour celui qui percevra le double sens » (Lefort, 1999, p. 119). Lefort soulève également la variété des interprétations et des processus cognitifs puisque le récepteur n'est pas universel.

Le reproche que nous adressons aux modèles est la référence à l'écrit qui se retrouve dans leurs analyses. Violette Morin analyse l'histoire drôle et Jerry M. Suls, les bandes dessinées [*comics*]. Dans tous les cas, les chercheurs font un pied de nez à la performance artistique dans le développement de l'effet comique. Suls ne montre pas les dessins, il ne fait que retranscrire les phylactères et Morin ne parle pas des formes d'élocution. Il ne faut pas oublier lorsque vient le temps d'analyser des blagues [*jokes*] qu'elles sont préformatées, apprises par cœur et transmises d'une personne à une autre (Martin, 2007). Connaître des blagues ne fait pas un créateur comique [*comedian*]. Un gag n'est pas simplement une blague dans un autre médium, il est organisé, mais avec une illusion de spontanéité, contrairement à la blague. Nous défendons l'importance de la forme en humour, et ceci inclut la forme filmique pour les gags cinématographiques. Mars décrit le gag comme plus complet qu'un simple texte ou qu'une réplique. Suls ajoute qu'il peut posséder plusieurs sphères de signification et faire rire plusieurs fois. Dans le contexte audiovisuel, nous pensons que le gag peut mobiliser les cinq matières de l'expression de façon simultanée : les choix du créateur sont donc essentiels. Notre recherche se concentre donc sur le gag tel qu'il est produit par les moyens cinématographiques. Raphaëlle Moine a reproché aux analystes de la comédie de l'expliquer par le sérieux et, par conséquent, tout ce qui ne fait pas rire. Simon Critchley renchérit en soulignant la tension entre humour et théorie puisque cette dernière n'est pas humoristique : « A joke explained is a joke misunderstood » (2011, p. 1). En nous

concentrant sur sa forme, nous souhaitons souligner l'aspect formel et les propriétés d'un médium, indépendantes de toute mise en contexte.

1.2.3 Présentation des outils conceptuels

Dans les ouvrages recensés jusqu'à présent, certains auteurs ont présenté des concepts inspirants. Sans les appliquer directement à nos analyses, nous les utilisons plutôt comme points de repère méthodologiques ou comme outils. Parmi eux, le principal est le méganarrateur d'André Gaudreault qui permet le rapprochement entre l'instance racontante du cinéma et l'action de raconter des gags. Le méganarrateur se veut englobant du travail de production et de postproduction, mais Gaudreault n'aborde que sommairement l'art du montage. Nous nous référons donc aux catégories du montage établies par Vincent Amiel dans *Esthétique du montage*.

La monstration et la narration sont les deux modes fondamentaux qui président la communication d'un récit : « il existe une instance fondamentale responsable de la communication et du récit filmique et l'on peut arriver à la définir à partir d'un rôle et ses fonctions » (Gaudreault, 1999, p. 100). André Gaudreault compare le méganarrateur au Grand imagier de Metz ou encore l'instance fondamentale de la narration cinématographique. Il est à la fois responsable de la monstration et de la narration. À l'intérieur de ces deux modes, nous retrouvons trois champs d'interventions : la monstration profilmique, la monstration filmique et la narration filmographique. Le premier champ d'intervention correspond à la mise en scène, le travail *devant* la caméra. Il n'a rien ici de spécifiquement filmique, car il englobe plutôt la mise en scène composée du jeu des acteurs et actrices, l'éclairage, les mouvements, etc. La monstration profilmique, bien que non exclusive au cinéma, n'est pas faite par la caméra, mais en fonction de la caméra. La monstration filmique correspond à la mise en cadre et concerne plutôt le travail de la caméra :

Il a le choix des focales (et peut ainsi se tenir à distance voulue des normes de la représentation réaliste), de l'ouverture du diaphragme (et donc contrôler les gradients de netteté de l'image), de l'éventuelle mobilité de la caméra (et donc faire par exemple des liens entre divers objets profilmiques), etc. (Gaudreault, 1999, p. 114).

La monstration filmique est donc le point d'entrée dans l'univers proprement cinématographique puisqu'elle l'utilise l'appareillage de la caméra pour inscrire un premier point de vue sur les éléments profilmiques :

Au cinéma, la caméra peut, simplement par la position qu'elle occupe ou encore, par de simples mouvements, intervenir et *modifier* la perception qu'a le spectateur de la prestation de l'acteur ; elle peut même, on l'a souvent fait remarquer, forcer le regard du spectateur et, ni plus ni moins le *diriger* (Gaudreault et Jost, 2017, p. 38).

La caméra intervient dans la perception du spectateur et la modifie en dirigeant le regard du spectateur. Finalement, la narration filmographique encadre les pratiques du montage : « sur le plan de ce paramètre essentiel de la narrativité qu'est la temporalité, le montage permet aux images filmiques d'accéder à des dimensions inconnues du discours, contraint à ce niveau, de la monstration » (Gaudreault, 1999, p. 101). Le montage articule les prises de vue résultantes de la monstration. Cependant, tous les champs d'interventions possèdent leur quantité d'interventions :

Donc, d'une part, tous ces éléments que le cinéaste manipule pour les placer devant la caméra (le profilmique) et de l'autre, toutes ces activités que présuppose l'appareillage cinématographique que le cinéaste est aussi appelé à manipuler (d'un côté, toutes les activités reliées à l'opération globale du tournage : les mouvements d'appareil, le cadrage, le filmage, etc., de l'autre, toutes celles que l'on peut associer à l'opération globale du montage : raccordements, mises en syntagmes, synchronisation, trucages, etc.) : le filmographique (Gaudreault, 1999, p. 109).

La mise en scène n'a rien d'explicitement cinématographique. C'est la mise en cadre qui en est la porte d'entrée. Gaudreault parle de la mise en cadre comme un point de vue unique sur les objets profilmiques qui en avantage un au détriment des autres. Nous voyons les trois champs d'interventions de la méganarration comme une opportunité d'étudier en détail le déroulement d'un gag sous toutes ses facettes. Gaudreault défait l'association uniponctualité (un seul plan) et pluriponctualité (plusieurs plans) par rapport respectivement au montage et à l'absence de montage. Le montage n'est pas uniquement des images mises une à la suite des autres : « Seul le narrateur peut inscrire, entre deux plans (à la faveur des coupes et des raccords), la marque de son regard, ordonner un parcours de lecture et transcender l'unicité temporelle qui contraint inéluctablement le discours de la monstration » (Gaudreault, 1999, p. 106). Le filmographique est ce qui résulte du cinématographique. Il articule les éléments focalisés de la monstration vers un discours plus qu'une histoire. Les champs

profilmique, filmique et filmographique, regroupés par la monstration et la narration, forment en somme un mégarécit, articulé et empreint d'un point de vue.

L'instance fondamentale responsable de la communication du récit filmique serait double et c'est là que résideraient l'originalité et la spécificité du cinéma au plan narratif. Le monstreur-narrateur filmique, véritable méganarrateur (c'est ainsi que je proposerai désormais d'appeler cette instance fondamentalement responsable de ce véritable mégarécit qu'est un film) réaliserait donc en syncrétisme l'union, la fusion des deux modes fondamentaux de la communication narrative : la monstration et la narration (Gaudreault, 1999, p. 107).

À l'intérieur de ce mégarécit, il y a donc une collaboration entre les champs d'interventions, puisque diègèsis et mimèsis, comme showing et telling, monstration et narration ne sont pas opposés, mais plutôt complémentaires, puisqu'au service de la même instance : le méganarrateur.

Dans *Esthétique du montage*, Vincent Amiel conçoit le montage comme une « écriture filmique » (2014, p. 26). Il relève les conventions qui lui sont associées comme l'idée de succession des images pour raconter une histoire. Dans la prise de conscience du montage, on trouve d'emblée l'idée que le récepteur possède des attentes en lien avec une logique narrative. D'un plan à l'autre et du son à l'image, le montage crée « une double continuité : celle de l'action et celle du regard » (Amiel, 2014, p. 30). Se basant sur ces principes de cohérence et de lisibilité d'un récit à travers un montage, Amiel établit trois types de montage. Tout d'abord, le « montage articulé » (Amiel, 2014, p. 37) est le montage linéaire, continu et articulé d'un plan à l'autre. C'est le montage transparent de par ses transitions souples. Le temps du film correspond au temps de l'action. Le second type, le montage discursif « tente de démontrer des relations,

d'organiser des significations qui ne vont pas de soi » (Amiel, 2014, p. 62). Ce type de montage utilise la discontinuité et la désarticulation pour mettre deux réalités en opposition pour forcer chez le récepteur une nouvelle interprétation ou une nouvelle signification. Selon Amiel, quatre types d'association peuvent être faits d'un plan à l'autre : « le rapport physique à proximité ou à distance, l'analogie et la sympathie » (2014, p.100). Le troisième type, le montage de correspondances, est également un montage désarticulé et discontinu, mais propose plutôt un rapport plus poétique à partir des plans proposés. Vincent Amiel affirme qu'en plus de la logique narrative, le montage peut accomplir des effets de rupture, de répétition et de rythme. Dans le cadre de notre recherche, nous affirmons que le montage peut grandement contribuer à l'effet comique, même si ce dernier se passe à l'écran, dans le profilmique. Nous voulons également relever les types de montage dans les diverses séquences de notre corpus afin de tracer les liens entre récit, discours, histoire et comique.

Parmi les autres outils conceptuels, nous nous référons à la notion de climat comique telle que développée par Gerald Mast pour pallier l'absence de définition de la comédie comme genre. Puisque cette recherche questionne l'importance de l'incongruité dans la formation du gag, les définitions et les redéfinitions du concept ponctuent notre réflexion. En plus des remarques fondamentales que l'on retrouve chez Kant, Schopenhauer et Hutcheson, certaines relectures du concept d'incongruité, notamment chez Elliott Oring, nous permettront d'ancrer notre analyse dans l'époque actuelle et les médias d'aujourd'hui.

CHAPITRE II

MÉTHODOLOGIE ET ANALYSE DU CORPUS

Dans ce chapitre, nous présentons notre grille d'analyse et notre corpus. Ensuite, nous allons procéder à l'analyse du corpus que nous avons composé selon une perspective historique, et qui comprend des comédies issues de quatre périodes : le cinéma muet, la période classique hollywoodienne, l'avènement du cinéma indépendant et l'ère des blockbusters.

2.1 Présentation de la grille d'analyse

Au chapitre précédent, nous avons identifié notre objet d'études comme étant le gag tel que produit par les moyens cinématographiques. Nous avons choisi l'approche narratologique puisqu'elle nous permet d'utiliser des outils théoriques issus des études cinématographiques et des études de l'humour.

2.1.1 Un nouveau modèle d'analyse de l'incongruité

Au chapitre précédent, nous avons abordé l'incongruité comme la source de l'effet comique et exploré les différents modèles d'analyses. Parmi les critères déjà établis sur ce qu'est une incongruité, Hutcheson propose déjà l'idée du rapprochement de deux réalités fondamentalement contradictoires qui peuvent être mises en commun par un nouveau contexte (Hutcheson, 1750). Cette idée de remise en contexte confirme le travail d'interprétation du récepteur et le fait que le rire n'émane pas simplement de la sphère émotive. Kant avance pour sa part que « Le rire est une affection résultant de l'anéantissement soudain d'une attente extrême » (1965, p. 159). Pour le philosophe, le jeu sur les attentes est également très important. Ainsi, si le contact de ces deux

réalités est anticipé par le récepteur, il ne cause pas le rire. Kant ajoute la nécessité de l'absurdité pour provoquer un rire vivant et éclatant. Les quelques pages que Schopenhauer consacre au rire rapprochent sa vision de celle d'Hutcheson; celui-ci ajoute toutefois qu'à la fin du processus cognitif, les deux réalités conservent leur unicité et que leur brève mise en relation ne convient que dans le contexte qui les a joints. L'absurdité, la surprise et l'association cognitive de deux concepts étrangers l'un à l'autre sont les trois critères primaires qui caractérisent cette théorie : « L'effet comique est donc, en premier lieu, proportionnel au degré d'absurdité » (Chapiro, 1940, p. 126). Cependant, les recherches contemporaines mettent en garde contre cette association trop rapide. Elliott Oring nuance la théorie de l'incongruité pour parler plutôt d'incongruité appropriée :

Appropriate incongruity does not presume the order of recognition. An incongruity may be first registered and then followed by the sense of its appropriateness, or a seemingly appropriate relationship may be supplanted by a sense of its incongruity (2003, p. 2).

Bien des exemples d'incongruité ne suscitent pas le rire. Lors de l'expérience de l'incongruité par le récepteur, ce dernier doit voir une connexion entre les diverses propositions afin de créer un monde de significations dans lequel les deux concepts peuvent exister au risque de devoir appliquer des nouvelles règles de logique. Tenter d'associer deux concepts dans la totale incohérence ne cause que confusion et frustration. Oring distingue les deux types d'incongruité de la façon suivante : « in jokes the engagement of the incongruity and the search for its appropriateness is spurious rather than genuine. [...] it violates logic, the sense of what we know to be true, or the sense of what traditional behaviors or expressions are supposed to do and mean » (Oring, 2003, p. 5-6). La comparaison *spurious/genuine* est difficile à traduire. Merriam-webster définit *spurious* comme bâtard, alors que *genuine* signifie authentique. On pourrait ainsi affirmer que *spuriousness* transgresse la logique d'une manière créative, non naturelle et non problématique. Selon l'auteur, l'incongruité n'a

pas besoin d'être centrale, mais seulement d'être présente et perceptible. Le récepteur n'a pas besoin de l'articuler pour l'apprécier. Elle est insuffisante pour générer de l'humour.

2.1.2 Modèles d'analyse du processus cognitif autour de l'incongruité

Nous avons également étudié les modèles d'analyses proposés par Violette Morin, Salvatore Attardo et Jerry M. Suls. Morin et Attardo perçoivent le processus de réception d'une incongruité se déroulant en deux étapes : une lecture préliminaire et un disjoncteur, qui entre en rupture avec celle-ci. Suls utilise également un schéma en deux étapes, mais il perçoit plutôt l'incongruité comme étant suivie d'une étape de résolution de la part du récepteur, ce qui lui permet de ressentir du plaisir associé à la compréhension de l'action. Nous avons déjà opté pour l'utilisation du terme disjoncteur plutôt que d'incongruité pour deux raisons : le fait que la théorie de l'incongruité n'ait jamais été proprement démontrée et le rapprochement du disjoncteur avec des notions issues de la pratique comme la *punchline*. Notre modèle rassemble les trois étapes identifiées par les trois auteurs : la lecture préliminaire, le disjoncteur et la résolution rétroactive de la séquence. Celui-ci sera appliqué au découpage technique, divisé plan

par plan et indiquant la durée de chacun. Ainsi, nous tenterons d'identifier le plan dans lequel le disjoncteur est perceptible et décrivons de manière exhaustive la gestion des savoirs au fur et à mesure du déroulement de la séquence : « La lisibilité d'un film exige une grammaire, qui est plus ou moins respectée, pour que le spectateur puisse comprendre à la fois l'ordre du récit et son rythme, dans une démarche conçue en fonction d'une lecture imposée au spectateur » (Surprenant, 1993, p. 59). Chaque plan amène des nouvelles informations au spectateur en plus de celles qu'il possédait avant le début de la séquence ou avant même le visionnage du film. En second lieu, nous analyserons les champs d'intervention de la méganarration, tels que définis par André Gaudreault. En plus d'appliquer les étapes du gag au découpage technique, nous ajoutons les champs d'intervention de la méganarration : la monstration profilmique, la monstration filmique et la narration filmographique. Afin d'appuyer l'analyse du montage, un espace dans celui de la narration filmographique est alloué à la catégorie de montage telle qu'énoncée par Vincent Amiel. Avec ces deux catégorisations en co-présence dans la même grille d'analyse, nous souhaitons rapprocher l'analyse narratologique de chaque séquence des étapes du gag à proprement parler et discuter des relations entre chacune d'entre elles.

TABLEAU 1

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Numéro du plan	Durée du plan	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Gestion des savoirs dans ce plan	Image tirée du plan		
Numéro du plan	Durée du plan	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Gestion des savoirs dans ce plan	Image tirée du plan		
Numéro du plan	Durée du plan	Résolution	Narrateur filmographique
Gestion des savoirs dans ce plan	Image tirée du plan		
Numéro du plan	Durée du plan		Type de montage
Gestion des savoirs dans ce plan	Image tirée du plan		

2.1.3 Présentation du corpus

Cette section présente les comédies retenues pour l'analyse. En plus de les décrire et d'en justifier le choix pour notre recherche, nous les accompagnons également d'une préanalyse, soit la description du ton humoristique adopté dans chacune. Puisque nous utilisons un modèle d'analyse qui fonctionne avec plusieurs des registres du comique cinématographique, nous cherchons à constituer un corpus avec des styles d'humour très différents, du quiproquo à l'absurde, de l'humour physique à l'humour verbal, etc. Plutôt qu'un corpus de films, nous constituons plutôt un corpus de séquences tirées de différentes époques de l'histoire du cinéma hollywoodien. Cette institution cinématographique est réputée pour un présupposé de « transparency » (Bordwell, 1985, p. 156) dans sa réalisation classique. Ce principe s'applique également à la comédie : « Any hint of artistic self-consciousness— that the filmmaker knows he is making a film— can wrench us out of the illusion of the film and let us know that the action is not to be taken seriously » (Mast, 2012, emplacement 248). La transparence est donc un obstacle additionnel pour le méganarrateur comique. L'analyse par séquence permet d'identifier des procédés comiques variés, tout en respectant l'unité d'une œuvre cinématographique, ou d'un sous-genre de la comédie. Par séquence, nous désignons le gag dans son entièreté, c'est-à-dire du début de la lecture préliminaire jusqu'à la résolution. François Mars fait remarquer qu'à la fin du muet burlesque, les tartes à la crème et les coups de pied au derrière font place à des gags plus complexes et réfléchis. L'auteur parle alors de « gags-séquences » (1968, p. 49) à l'intérieur desquels d'autres gags brefs sont insérés. C'est le point de départ de notre périodisation : chez Mack Sennett avec deux séquences tirées de *Love, loot and crash* (1915). À

l'époque, « les films y sont vite écrits, vite tournés, vite montés » (Nacache, 2005, p. 25). De ce film, nous avons retenu deux cas de figure illustrant bien la tendance de l'époque et le travail de Sennett, un gag-séquence en un seul plan et un autre en une cinquantaine de plans, un long quiproquo en cinq temps. Le film de Buster Keaton et Clyde Bruckman, *The General*, fournit pour sa part trois séquences à notre corpus d'analyse. Keaton allait à l'encontre des tendances de son époque de plusieurs façons : par son refus du montage, son jeu d'acteur et l'élaboration de ses gags, toujours aux dépens de son personnage (Austerlitz, 2010). Ces deux films représenteront l'apport du burlesque américain muet, malgré leurs grandes différences.

Nous constatons, avec l'arrivée du son, une nécessité de gags plus intelligents puisque les personnages sont dotés d'une plus grande « profondeur psychologique » (Moine, 2008, p. 107). Les années 1930 à 1960 marquent également l'ère classique d'Hollywood, le renforcement des codes des genres cinématographiques et l'apparition du *Star system*. Les deux comédies qui fournissent nos séquences pour cette période représentent bien cette évolution, bien qu'elles aient été produites à vingt ans d'intervalle : « Overnight, the brand of comedy meticulously developed by hundreds of funnymen in thousands of films had become obsolete, rendered useless by dialogue » (Austerlitz, 2010, p. 192). Dans les années 1930, le *screwball comedy* représente le renouveau de la comédie après l'avènement du son et du scénario dialogué. L'humour y est basé sur le vocabulaire et la répartie de chacun des personnages : « *Screwball* est un mot étroitement associé aux sports de balle, à commencer par le billard et le crick et, où il désigne un mouvement de torsion au moment de frapper la boule ou la balle » (Halbout, 2013, p. 51). Les années 1930 sont également marquées par la grande dépression et le *screwball comedy* présente bien cette perte de confiance envers les

élites et le système en place (Halbout, 2013). Les personnages sont donc des privilégiés, imbus d'eux-mêmes, mais qui trahissent leur statut par leur manque de savoir-faire et d'intelligence. Le personnage aisé qui se couvre de ridicule dans un langage soutenu est donc l'un des codes de ce sous-genre et l'une de ses plus grandes artisanes est l'actrice Carole Lombard. Nous verrons les implications de la performance individuelle dans une comédie comme *My man Godfrey* (Gregory La Cava, 1936), dans laquelle Lombard partage l'affiche avec William Powell, qui interprète un homme itinérant bien plus raisonné que les membres de la famille qui l'accueillent comme majordome. Le principe du personnage sérieux qui doit composer avec un personnage loufoque n'est pas encore passé de mode. Deux acteurs comiques importants, Dean Martin et Jerry Lewis, se sont donné la réplique dans plus d'une dizaine de films. Martin est à chaque fois le gentleman charmeur avec de la classe, et Jerry Lewis le gentil bouffon, maladroit et naïf. Lewis incarnait une vieille tradition du burlesque avec ses grimaces, mais y ajoutait une voix nasillarde : « Il est célèbre pour ses grimaces outrancières » (Tessé, 2007, p. 46). Contrairement au *screwball comedy*, les gags du tandem Lewis et Martin reposaient plutôt sur la différence entre la bouffonnerie du premier et la retenue de l'autre : « Lewis, to those same naysayers, was symbolic of the devolution of comedy into mindless infantilism. To others, he was the sole attraction of the Martin & Lewis films, held back only by his singularity talentless compatriot » (Austerlitz, 2010, p. 193). À l'instar de Carole Lombard, la performance de Lewis était donc essentielle à la production des effets comiques. Cependant, Lewis n'avait pas l'appui du scénario ou des autres acteurs comme son homologue de la *screwball comedy*. Deux séquences du dernier Martin – Lewis, *Hollywood or bust* (Frank Tashlin, 1956) se retrouvent dans notre corpus, question d'évaluer la performance individuelle dans le comique cinématographique.

La troisième période représentée vient après l'effondrement du système des genres et avec l'avènement des signatures indépendantes, qui permettent l'ascension d'une nouvelle vague de créateurs comiques. Les deux films que nous avons retenus pour cette période (1960 – 1990) sont *Annie Hall* de Woody Allen (1977) et *Top secret!* (Zucker, Abrahams et Zucker [ZAZ], 1984). Bien que s'inscrivant dans le même paradigme, les deux types d'humour des cinéastes sont aux antipodes. Woody Allen est considéré comme un prodige qui réinvente la comédie grâce à des références universitaires et à ses personnages, souvent intellectuels, cultivés et ouverts d'esprit : « Such nonsense suggests our unconscious awareness of how all of us, but most especially academics, intellectuals, and even artists, including Allen himself, are vulnerable to public deflation and embarrassment as a consequence of pretensions and ambitions » (Girgus, 2002, p.53). La perte de crédibilité de l'élite rapproche l'humour d'Allen à de la *screwball comedy* et de ceux qui constituent l'une de ses principales influences, les frères Marx (*Annie Hall* commence d'ailleurs par une blague de Groucho Marx), tandis que ZAZ n'avaient pas la même culture et la même maîtrise de la structure d'un récit cinématographique et les personnages de *Top secret!* sont vides de personnalité au point d'être un défi à interpréter (Ryan, 2014) : « this three-person filmmaking team is responsible for most of the most juvenile, crass, uproarious movies of the 1980s and 1990s. Groan-inducing puns, sight gags, Keystone cops slapstick – no bit was too lowbrow » (Austerlitz, 2010, p. 492). Allen et ZAZ surprennent, respectivement grâce à des gags trop recherchés pour être anticipés, et à des gags tellement faciles et sans rapport à l'histoire que la surprise chez le spectateur vient de son manque de complexité. Les deux films retenus présentent des gags adressés au spectateur. Dans chacun des films, trois séquences sont retenues pour nos analyses.

La dernière période contient les franchises comiques à grand budget. À travers l'étude de cette période (1990 à 2020), nous voulons observer l'évolution de l'humour dans le contexte épisodique des films de franchise. Les deux films retenus, *Austin Powers in Goldmember* et *The Lego Batman movie* font partie des franchises *Austin Powers* et *Lego movies* et ont en commun de ne pas être le premier film de leur série. Chacun de ces films a donc dû renouveler les procédés comiques autrement que par la parodie et manifeste une complicité avec le public, qui a vraisemblablement vu les opus précédents et qui connaît déjà bien l'univers narratif du film. Le résultat est deux comédies sans prétention, qui utilisent l'autodérision et l'autoréférence pour divertir le public. Trois séquences ont été retenues qui illustrent cette conscience de lui-même du film.

La section 2.2 rassemble les premières observations faites à partir de la grille présentée dans la section 2.1.2. Les versions complétées de cette grille sont disponibles intégralement dans les annexes de ce mémoire. Pour l'analyse du corpus, nous suivons la chronologie des titres choisis, mais nous les avons également classés en fonction de l'évolution du gag selon François Mars : nous débutons par le gag-séquence du burlesque, au gag-scénario et au gag-acteur de l'époque classique, au gag adressé au public, pour finir avec le gag autoréférentiel des comédies contemporaines. Cette division montre à la fois le passage du temps et l'évolution concrète des procédés comiques utilisés, tout en prenant en considération les habitudes de consommation cinématographiques des spectateurs et des spectatrices.

2.2 Le gag-séquence : cinéma burlesque des années 1910-1920

Au temps du cinéma muet, les moyens narratifs se limitent à l'image et aux titres. Bien que les films soient accompagnés de musique lors de leurs projections, la grande majorité d'entre eux n'avait pas une bande originale spécifique au film, ce qui fait qu'elle ne peut pas être prise en compte dans cette analyse.

2.2.1 Le jeu des acteurs pour générer l'empathie

Love, loot and crash raconte deux histoires qui se déroulent parallèlement dans la même maison. Un père fortuné et sa fille paresseuse sont peu débrouillards depuis le départ de leur cuisinière. Un criminel et son complice répondent à leur offre d'emploi pour s'infiltrer dans la maison et dérober leurs objets de valeurs. Pendant ce temps, la jeune fille flirte avec un prétendant malgré l'interdiction de son père. Le complice et le prétendant donnent la même indication : ils se présenteront à la fenêtre et siffleront, l'autre sortira et ils prendront la fuite. Le film se soldera par une poursuite du père pour sauver sa fille et rattraper les malfrats.

Dans le premier gag analysé (séquence 1.1), celui du four à bois, le père est pris de court lorsqu'il reçoit en plein visage toute la poussière du poêle dans lequel il vient lui-même de souffler. Il regardait pourtant dans cette direction et avait accès à l'information avant même le spectateur. La séquence 1.2, signée Mack Sennett utilise plusieurs quiproquos en alternance. L'amant confond sa douce avec un criminel. Le criminel confond son complice avec l'amant. Le complice confond le criminel avec la



Plan 1.2.2

Jeune fille et la jeune fille confond son amant avec le complice. Le public constatant qui de l'amant ou du complice se présente à la fenêtre le premier, donc les quiproquos ne se font pas à ses dépens, mais bien à ceux des personnages. Les interventions profilmiques créent un sentiment de sympathie envers les personnages plutôt qu'un sentiment de supériorité. Tout d'abord, les personnages confondus, la jeune fille et le criminel sont habillés de la même façon, une jupe noire et une blouse blanche, avec une boucle noire au cou, un sac d'effets personnels beige, en plus de se cacher le visage. Les circonstances font donc en sorte que les deux traversent la fenêtre avec le visage couvert. La femme et le malfrat ont la même réaction en entendant le klaxon de leur escorte, une surprise suivie par de la nervosité de devoir fuir la maison sans être aperçus par le père.



Plan 1.2.3

Mack Sennett et Buster Keaton ont une approche très différente du film comique. Sennett met le film au service du gag (Nacache, 2005) et Keaton, le gag au service du film : « le seul refus du trucage suffit à déterminer un certain type de mise en scène, puisqu'il entraîne notamment l'abandon du montage comme moyen de simplifier la tâche du cinéaste (et de l'interprète), et comme moyen de manipuler ou de mystifier le spectateur » (Coursodon, 1973, p. 234). Le personnage de l'acteur burlesque est toujours reconnaissable à son absence d'expression et à sa générale ignorance des circonstances dans lesquelles il se trouve pris. Le monstreur profilmique des gags de Keaton montre toujours Johnnie Gray dos à l'action. Ses aléas dans l'espace de la diégèse sont calculés de façon à ce qu'il ne se retourne qu'après qu'un revirement de situation ne se soit produit. Dans la séquence 2.1, Johnnie charge un canon qui a changé de trajectoire et pointe maintenant droit sur lui. Ne pouvant sauter du train, il tente

d'escalader le wagon de bois afin de se réfugier à l'avant de celui-ci, mais son pied se prend dans une chaîne. Pendant toute cette séquence, il fait dos à l'action, car il tente de se déprendre et le canon pourrait se déclencher à tout instant. Finalement, il se libère et se réfugie devant la locomotive. Pendant ce temps, il ne voit pas que les rails tournent au bord de la falaise et que le canon tire au moment où ce dernier pointe dans le vide. Johnnie ne voit pas non plus que le boulet est tombé plus bas sur le chemin de fer, là où le train nordiste se trouvait, et que ceux-ci ont cru être attaqués. Au moment où le regard de Johnnie pointe dans le sens de l'action, celle-ci est déjà terminée.

L'expression non verbale est importante pour tous les personnages. Dans la séquence de la chute du pont, le général nordiste somme ses troupes de faire traverser la locomotive en terrain sudiste, malgré l'incendie sur la voie. Par l'entremise d'une mention écrite, le général clame que le pont n'est pas assez brûlé et que ses hommes traverseront la rivière. Son langage corporel avant et après l'écroulement du pont subit une transformation. Avant la mention écrite (plans 2.3.2 et 2.3.4), il affiche de la confiance grâce à une posture droite et un éclairage qui le met en valeur. Après la chute du train dans la rivière, ses épaules sont voutées et l'éclairage est beaucoup plus sombre.

2.2.2 L'usage du centre du cadre

Dans *Love, loot and crash* et *The General*, les objets sont importants dans le processus de mise en cadre. Dans la séquence 1.1, issue du film de Mack Sennett, le père se retrouve dans le cadre, avec la même importance que la cuisinière. Ils se trouvent sur les axes des tiers verticaux. Un léger panoramique vers le bas suit le mouvement du père lorsqu'il ouvre la cuisinière pour souffler à l'intérieur, si bien que lorsque la poussière lui arrive au visage, la tête du maître de la maison est



Plan 1.1.1

exactement au centre du cadre. Dans la séquence 1.2, les deux plans durant lesquels les deux personnages sortent par la fenêtre sont filmés à partir du même endroit avec le même angle et à la même échelle. Tout d'abord, le malfrat tente de faire vite, lance le sac d'objets volés sur les genoux de l'amant, en se couvrant le visage et en criant à son escorte de partir en trpunombe. Quelques plans plus tard, la jeune fille utilise un voile similaire pour se cacher de son père, au point de couvrir sa propre vue au moment d'entrer dans la voiture volée du mauvais conducteur, et du père qui est parvenu à s'accrocher au véhicule. Autant le plan du voleur qui sort par la fenêtre que celui de la jeune fille qui s'évade à son tour ont été pris de la gauche de la fenêtre, à environ 45 degrés, en légère contre-plongée.

Dans *The General*, l'arrière-plan est exploité. Dans la séquence 2.1, lors de la résolution du problème, le train s'avance dans un virage, puis le canon se déclenche dans le vide. À l'arrière-plan, à la toute fin de la plongée de la caméra, on peut voir passer le train nordiste, que Johnnie est en train de poursuivre. Le suspense de la séquence repose sur la position du canon. Le cadre est utilisé pour mettre celle-ci en évidence. Dans les plans 2.1.1 à 2.1.3, le cadre cerne la trajectoire directe entre la bouche du canon et Johnnie. Tout d'abord, dans le plan 2.1.1, le canon s'affaisse et pointe hors champ vers l'espace connecté où se trouve Johnnie. Dans le plan 2.1.2, on voit Johnnie et le canon ensemble dans le cadre. Johnnie réalise sa situation et tente de s'en échapper en se déplaçant vers la gauche, puis vers la droite. Il ne peut cependant pas se mettre hors de danger. Dans le plan 2.1.3, le canon, à l'avant-plan, pointe vers l'arrière-plan, où se trouve Johnnie, qui tente de monter sur le wagon, mais son pied se prend dans la chaîne. Deux fois dans la séquence, l'arrière-plan est utilisé et les deux représentent la trajectoire projetée et actuelle du boulet de canon.

Dans la séquence 2.2, un autre événement se produit à l'insu de Johnnie Gray. Alors que son chemin est bloqué par un wagon abandonné sur la voie par les nordistes, il quitte la locomotive en courant pour faire changer son obstacle de voie ferrée, puis la regagne. Alors qu'il met du bois dans le moteur afin de le faire reprendre de la vitesse, le wagon qu'il vient d'enlever de son chemin poursuit sa route et regagne la voie principale, devant la locomotive de Johnnie. Ce dernier relève finalement la tête et constate que le problème dont il croyait s'être débarrassé est réapparu. Cette séquence se déroule sur trois plans. Dans le premier, un plan d'ensemble, Johnnie fait changer le

wagon de voie. Dans le second plan, en demi-ensemble, on peut voir Johnnie mettre du bois dans le moteur de sa locomotive et tourner le dos à l'arrière-plan. Dans celui-ci, le wagon fautif reprend sa place à l'avant de la locomotive. Dans le dernier plan de la séquence, Johnnie se retourne et s'assoit à sa place. Il regarde hors champ vers l'avant, impassible, mais confus, puis se retourne pour tenter de comprendre ce qui est advenu du wagon qu'il a évacué de sa trajectoire quelques secondes plus tôt.

2.2.3 La connexion des espaces par le montage

Pour ce qui est des interventions filmographiques, c'est-à-dire celles faites lors de l'étape du montage, elles sont à leur plus simple expression : il s'agit de connecter les espaces. Dans les gags analysés tant chez Sennett que chez Keaton, le montage est narratif, c'est-à-dire que « son principe est de permettre une organisation mécanique des fragments, en leur offrant des transitions souples » (Amiel, 2014, p. 37). Cependant, il semble important d'apporter certaines nuances. Tout d'abord, le premier gag de *Love, loot and crash* (séquence 1.1) est sans montage puisqu'il est en un seul plan. Pourtant, deux espaces sont dans le plan, dont un a été omis : l'intérieur de la cuisinière. C'est de cet espace que survient le disjoncteur du gag, et il n'a pas été montré au spectateur.

Ce second espace est donc resté hors champ. Pour ce qui est du second gag du film (séquence 1.2), la structure de la séquence alterne entre les deux parties du quiproquo : celle de la jeune fille qui cherche à s'enfuir avec son amant et celle de l'escroc qui veut quitter avec son complice. Ce qui empêche les deux histoires d'être totalement, ce sont les interventions du père. Bien que le film ne soit pas sonore, la continuité entre les plans se situe dans les bruits. L'amant siffle à la fenêtre. Dans les plans suivants : on alterne les réactions de la jeune fille, du voleur et du père qui ont tous entendu le sifflement. La jeune fille est celle qui réagit en premier et se prépare à sortir en douce. Elle ouvre la porte de sa chambre et voit son père qui cherche encore la source du sifflement. Elle referme la porte. Le bruit de la porte alerte l'homme de nouveau, qui entre dans la chambre et discute avec sa fille. On retourne à l'amant qui attend toujours à l'extérieur de la maison, signifiant que le temps a passé. La jeune fille tente toujours de dissiper les doutes de son père. Pendant ce temps, le voleur est aux prises avec un gendarme qui lui tient compagnie. La tension monte, tant du côté du criminel que de la jeune fille qui tous deux sentent que leur plan d'évasion est en train d'échouer. Le voleur demande finalement au policier d'aller chercher d'autre vin à la cave et en profite pour l'assommer et l'enfermer. À la fenêtre, l'amant siffle à répétition, signe qu'il est en train de s'impatienter. Le voleur sort finalement par la fenêtre et l'amant démarre en trombes. Le père sort finalement de la chambre de sa fille et descend au rez-de-chaussée. Sa fille a enfin la voie libre pour s'échapper alors que son père est distrait par le bruit du policier qui appelle à l'aide de la cuisine. Le père libère le policier et constate le vol. Les deux réalisent que quelqu'un est en train de s'enfuir de la maison par la fenêtre et partent à leur poursuite. Le père est la pierre angulaire de la séquence, puisque c'est lui qui rend les espaces accessibles et inaccessibles aux autres personnages.

Buster Keaton est réputé pour utiliser très peu le montage. Cependant, dans le gag de la chute du train (séquence 2.3), les deux réalisateurs utilisent le montage pour créer un contraste entre le plan 2.32, dans lequel le général nordiste ordonne à ses troupes de traverser le pont avec confiance, et le plan 2.3.8, dans lequel le général est impassible après que son plan ait échoué. Le montage est également utilisé pour alimenter les attentes du spectateur ou de la spectatrice. Dans la séquence 2.1, celle du canon, plus de la moitié de plans anticipent que Johnnie ou sa locomotive seront atteints par leur propre boulet de canon. Les sept plans composent ensemble un espace complet qui montre la relation spatiale (donc la trajectoire) du canon par rapport à Johnnie. Le plan 2.1.8 représente le disjoncteur, car il est en rupture avec cette attente, qui prend littéralement un virage lorsque le canon tire au bas de la falaise, dans un tournant. Donc, même si le montage a une fonction narrative, il sert néanmoins à construire la lecture préliminaire du gag. À une période de l'histoire du cinéma américain où le montage est encore jeune, Keaton et Sennett n'hésitent pas à l'utiliser lorsqu'il est pertinent de le faire. Les montages narratifs servent à connecter les espaces les uns aux autres. Les disjoncteurs des gags résident plutôt dans les interventions du monstreur profilmique.

L'époque du burlesque est l'ère de jeu de grands artistes comiques. Parmi eux, Mack Sennett et Buster Keaton créent des gags innovants et élégants, qui requièrent une bonne compréhension pour être appréciés. En mettant les éléments importants au centre du cadre, les deux créateurs comiques s'assurent que le disjoncteur soit perçu par le public. Afin d'orienter les attentes de ce dernier, ils misent sur le jeu de leurs acteurs qui provoque l'empathie ou le mépris. Le personnage qui doit être l'objet du rire devient donc bien identifiable tout au long de la séquence.

2.3 Le gag-scénario et le gag-acteur : cinéma classique des années 1930-1960

À l'arrivée du cinéma sonore, la comédie utilise ses nouveaux outils pour faire rire par la parole. Malgré des genres de comédie bien différents, les vedettes du comique Carole Lombard et Jerry Lewis voient toujours leurs atouts mis en valeur dans *My man Godfrey* et *Hollywood or bust*. Les analyses de ces deux films tourneront autour des nouveaux outils amenés par l'ère du parlant et le nouveau vedettariat hollywoodien.

2.3.1 Prière de ne pas déranger les acteurs

Dans *My man Godfrey*, un homme itinérant se fait donner une opportunité d'avoir un toit et un emploi lorsqu'Irene (Carole Lombard) le recrute dans le manoir de sa riche famille comme majordome et protégé. Rapidement, l'intelligent Godfrey réalise que la raison n'est pas reine dans cette maison où dominent les crises et les caprices. Le majordome tente de bien faire son travail et de profiter de son opportunité d'emploi malgré Irene, qui a développé des sentiments amoureux pour lui et qui refuse de ne pas être aimée en retour. Les deux gags du film qui se trouvent dans notre analyse mettent l'accent sur cette dynamique entre Irene et



Plan 3.2.1



Plan 3.2.2

Godfrey. Dans les deux cas, nous pourrions dire que le gag est oral, puisque le disjoncteur est intégré dans une réplique. Dans le premier exemple (séquence 3.1), la mère d'Irene défend les sentiments de sa fille envers Godfrey en disant qu'il est « the first thing she gave affection for since her pomeranian died last summer ». Nous pouvons donc établir que le ridicule de la situation vient de la comparaison entre l'affection envers un animal et un humain ou encore que cette famille riche manque d'empathie au point de comparer leur majordome à un animal de compagnie. Dans le second extrait (séquence 3.2), Irene tente d'attirer l'attention et la pitié de Godfrey en feignant la souffrance et les questionnements existentiels. Son manque de répartie et le fait que ses manigances soient exposées par sa sœur la rendent ridicule. Godfrey, lui, n'est pas impressionné et tente seulement de faire son travail. Alors qu'Irene refuse de lui dire ce qu'elle veut manger pour le repas, le majordome se tourne vers la mère. La jeune fille ne paraît pas très intelligente ni articulée lorsqu'elle répond « *What is food?* » à sa mère, et son subterfuge échoue à attendrir Godfrey.

Les interventions de Carole Lombard devant la caméra sont cependant très importantes pour notre analyse : « La comédie est sollicitée par la farce (ou *slapstick*, film burlesque), fondée sur des personnages qui détiennent eux-mêmes leur potentiel comique (les *comedians*) » (Halbout, 2013, p. 154). Dans les deux gags, l'actrice vient se placer et se maintient au centre du cadre, qui ne représente pas le champ de vision de Godfrey. Elle se tient debout, elle pleure, elle regarde le ciel, elle prend de la place : « Lombard is a slippery fish, playing every scene according to her own private specifications. Onstage and offstage are meaningless terms to her; all the world is a stage, and every encounter another performance » (Austerlitz, 2010, p. 449). Godfrey, qui essaie de faire son travail, reste en périphérie du cadre au point même d'en sortir légèrement pour mieux contourner Irene, en quête d'attention de sa part. En aucun cas, Godfrey n'est tourné vers le spectateur, mais Irene est mise en valeur tout le temps de la séquence. Dans le cas de Carole Lombard, cette vedette de la comédie dont le spectateur vient apprécier la performance, mettre son jeu d'actrice en valeur fait également partie de son travail.

Il en va de même pour Jerry Lewis, le bouffon parmi les autres personnages sérieux. Dans *Hollywood or bust*, il est Malcolm, un cinéphile ringard qui rêve de rencontrer son actrice préférée à Hollywood. Son collègue des quinze derniers films, Dean Martin, joue Steve, un homme aux prises avec des dettes, qui triche au tirage d'une voiture de luxe dans l'espoir de la vendre et de régler sa dette avec ses créanciers. Il sera le gagnant du tirage, tout comme Malcolm, qui détenait le vrai billet gagnant et les deux devront partager le prix et la route vers Hollywood. Le premier des deux gags analysés survient

pendant la scène de leur rencontre (séquence 4.1). Un Malcolm passionné raconte à Steve et à son acolyte la dernière performance de son idole Anita Ekberg et imite un numéro musical devant les deux hommes, incrédules et indifférents. Le jeu de Jerry Lewis peut être considéré suffisant en lui-même en tant qu'élément comique. Son jeu burlesque est drôle. Sa voix est ridicule. La façon dont il se comporte fait de lui un paria. Il faut cependant souligner que les interventions profilmiques le mettent en valeur et lui laissent de l'espace pour s'exprimer. Tout d'abord, alors que c'est le soir, qu'il fait noir dans la rue et les sources d'éclairages sont peu nombreuses, tout le monde en ligne est en complet. Celui qui sort du lot demeure Malcolm avec son habit plus clair et son nœud papillon alors que l'autre vedette sur l'affiche, Dean Martin, porte un complet plus sombre et se fond dans le décor. Ce dernier joue également son rôle de *straightman*, qui contraste avec le jeu physique de Lewis. Tout au long de la scène, il prend peu de place, ne gesticule pas et laisse ses bras croisés ou encore ses mains dans ses poches. Lewis a donc toute la place pour se faire voir, avec l'aide de l'organisation du reste du plateau de tournage.

La seconde séquence du film analysée (4.2) fait partie d'une plus longue séquence durant laquelle la chanson *The Wild and wooly west* est performée. Ce numéro musical sert à raccourcir la séquence en voiture de New York à Hollywood fait par les deux protagonistes et leur nouvelle complice, Terry, une actrice qui veut se rendre en Californie. La séquence, comme la chanson, est structurée en couplets dont chacun relate la partie du pays traversée par les trois personnages en voiture. Encore une fois, l'accent des interventions profilmiques est mis sur la performance de Jerry Lewis et de

son personnage. Lors du début de la séquence, Steve et Terry chantent le couplet de la chanson sur l'Oklahoma, l'état qu'ils sont en train de traverser en voiture. Malcolm est absent du cadre, ce qui est mystérieux, puisqu'il faisait partie du voyage (et de la chanson) depuis le début. Puis, au vers « *and incidentally quite a football team* », le sympathique simplet sort de derrière la banquette, vêtu d'épaulettes et d'un casque de footballeur. En plus de son déguisement, Lewis poursuit sa performance comique qui lui est caractéristique : sa voix, ses grimaces et ses mouvements de danse ridicules.

2.3.2 La mise en valeur des performances d'acteur

Les cadrages de la caméra donnent aux vedettes du cinéma comique beaucoup d'espace. Dans *My man Godfrey*, Carole Lombard se retrouve au centre du cadrage. Dans la séquence 3.1, Irene est en crise au centre du cadre. À l'avant du champ, Godfrey pose le plateau de nourriture, suivi par Carlo, qui se sert. Par contre, la présence d'une lampe de table à l'avant-plan cache les deux hommes, laissant la vue sur Irène libre de toute obstruction. Pendant ce temps, le protagoniste, Godfrey, reste en périphérie du cadre. Il se penche derrière la lampe à l'avant-plan, puis il contourne la jeune fille en larmes en passant en périphérie du cadre. Lors de la séquence 3.2, Lombard est encore mise

en valeur au centre du cadre. Elle ne se place pas au centre du champ de vision de Godfrey, dont elle tente d'attirer l'attention, mais bien du cadre, le champ de vision du spectateur. De chaque côté du cadre, Godfrey et la mère d'Irene discutent de ce qu'Irene aimerait manger. Godfrey reste impassible face à la tentative de cette dernière d'attirer sa pitié et quitte la pièce, devant passer devant Irene. Au dernier plan de la séquence (3.2.4), Irene, de retour en plan américain, débute une autre tirade mélancolique. Godfrey passe à côté d'elle en l'ignorant. Irene le regarde quitter la pièce. Hors cadre, la sœur d'Irene se met à rire d'elle, suivi par sa mère, qui rit par contagion.



Plan 4.1.1

Les cadrages dans *Hollywood or bust* laissent également beaucoup d'espace aux supervedettes. Plutôt que de se trouver au centre du cadre, Lewis en prend plutôt la moitié. Dans la séquence 4.1, dans la file d'attente pour le cinéma bien rempli, Malcolm est seul dans sa moitié du cadre, alors que Steve, son



Plan 4.2.2

associé et les autres s'entassent dans l'autre moitié. Lewis a ainsi tout l'espace pour proposer sa mauvaise reprise d'un numéro de comédie musicale. Lorsque Malcolm donne un coup de pied sur la valise de Steve, qui s'ouvre et laisse apparaître tous ses billets contrefaits, il ne s'en rend pas compte tout de suite. Cela est suivi par un plan rapproché d'environ 3 secondes de Malcolm qui continue sa chorégraphie et ses grimaces. Tout au long de la séquence, la moitié du cadre est occupé par Malcolm. Dans la séquence 4.2, le même principe s'applique, mais sur l'axe horizontal du cadre. Dès le plan 4.2.2, dans lequel il apparaît, il occupe la moitié supérieure du cadre, en étant assis sur le dossier de la banquette arrière d'une décapotable en mouvement. Terry

et Steve, assis à l'avant du véhicule, occupent la moitié inférieure. Donc, autant dans le cas de Carole Lombard que de Jerry Lewis, la plus grande partie de l'espace dans le champ de la caméra sert à donner de l'espace et de la liberté à leurs performances comiques afin de les mettre en valeur.

2.3.3 Le temps d'écran

En plus de donner de l'espace aux vedettes du comique hollywoodien, le montage contribue à leur donner du temps d'écran. Dans la séquence 3.1, Irene occupe le centre du cadre pendant quatorze secondes sur dix-huit. Les quatre dernières secondes sont un plan de réaction de Godfrey qui regarde hors-champ, en direction d'Irene et réagit à sa crise et aux paroles de sa mère en levant les yeux au ciel. Ce plan de réaction est d'ailleurs la résolution du gag, puisqu'il confirme son détachement et son jugement envers ses employeurs fortunés et excentriques. Nous avons relevé que durant la séquence 3.2, Irene est au centre de tous les plans. Le montage propose une alternance entre Irene seule et Irene entourée des autres. Il s'agit d'un champ-contrechamp dans lequel le champ et le contrechamp sont sur Irene. Elle passe donc la totalité de la séquence (vingt-six secondes) au centre du cadre. Les contrechamps qui laissent voir

sa mère et Godfrey montrent que personne n'est sensible à la performance donnée par la jeune blonde. Sa sœur et son invité se moquent d'elle, Godfrey l'ignore et sa mère ne la prend pas au sérieux, ce qui rend la performance d'Irene encore plus ridicule. Donc, garder Lombard au centre dans l'ensemble des plans sert également à l'isoler de son environnement, pour son malheur, mais pour le plus grand bonheur du spectateur.

Il en va de même pour Malcolm. En plus d'occuper à lui seul la moitié du champ, il fait valoir sa présence même lorsqu'il en est absent. Lors du plan 4.1.3, Steve et son acolyte se penchent pour ramasser leur valise qui s'est ouverte. Malcolm est absent du plan. Cependant, le chant de son numéro musical est aussi fort que durant les plans où il apparaît à l'écran. Malcolm est donc visible ou audible dans la totalité de la séquence. Dans la séquence 4.2, alors que la chanson *The Wild and Woolly west* est majoritairement chantée par Steve (Dean Martin, chanteur de profession) avec des interventions ponctuelles de Terry et de Malcolm, seize secondes sur vingt-trois sont consacrées à Malcolm, en train de danser à l'arrière de la voiture. Même après la fin du couplet, un plan de transition est composé de Malcolm qui danse sur la mélodie extradiégétique.

Durant la période du classique hollywoodien, l'intérêt des films tourne autour de leurs acteurs et actrices vedettes. À la fois les champs d'interventions profilmique et filmique de la monstration sont mis à contribution pour la structure de leurs gags. Les mises en

cadre servent à mettre en valeur les interprètes et la dynamique entre leurs personnages. Ceux-ci sont d'ailleurs invités à aller se positionner pour se donner l'espace et la liberté dont ils ont besoin pour livrer leur performance. Le montage reste narratif et le méganarrateur demeure invisible pour ne pas détourner l'attention des performances par les acteurs et actrices du comique hollywoodien.

2.4 Le gag adressé au public : cinéma indépendant des années 1970-1990

Cette portion du corpus couvre l'avènement du cinéma indépendant, la satire et la parodie des décennies 1970 à 1990. Les deux films analysés sont la comédie indépendante *Annie Hall*, réalisée par Woody Allen, et *Top secret!*, qui parodie à la fois les films d'agents secrets, les films de guerre et ceux qui mettent en vedette Elvis Presley.

2.4.1 La proposition d'une nouvelle normalité



Plan 5.1.1



Plan 5.1.2

Ce qui ressort de la monstration profilmique d'*Annie Hall* et de *Top secret!*, c'est l'indifférence des personnages à l'écran lorsque survient l'élément absurde qui crée une rupture dans la continuité et les raccords. Lors de deux des trois séquences d'*Annie Hall*, le protagoniste Alvy Singer s'adresse au



Plan 5.1.3

spectateur ou encore apparaît dans la mauvaise temporalité pour entrer en interaction avec les personnages. Les autres personnages et figurants ne bronchent pas et interagissent avec lui également. Lors de la première séquence (5.1), Alvy, en tant que narrateur du récit, évoque le souvenir de son éveil sexuel à l'âge de six ans, quand il a embrassé une camarade de classe sur la joue et les mesures disciplinaires qui ont suivi. Il y a un champ-contrechamp entre Alvy, six ans, et l'institutrice qui se trouve à l'avant de la classe. Le disjoncteur survient lorsque le jeune Alvy est amené à l'avant de la classe pour y recevoir une conséquence et que dans le champ, Alvy de 40 ans prend sa place à son pupitre. Sans aucune stupéfaction, l'enseignante et les autres élèves l'écoutent discourir. L'absence de réaction des autres personnages de la diégèse est encore mise à contribution dans le deuxième extrait analysé du film (séquence 5.2). Dans cette scène, Alvy et Annie attendent en ligne au cinéma. Derrière eux, un homme discute avec sa compagne, énonçant une opinion avec laquelle Alvy est fortement en désaccord. Annie est en colère contre lui, mais ignore ses ragots. Dans le premier plan de la séquence, Alvy et Annie sont au centre du cadre, l'homme en question est derrière eux et sa tête paraît entre les deux. Par contre, le son de sa voix est très fort. Lorsqu'Alvy rompt avec la diégèse pour s'adresser au spectateur, ce n'est pas la première fois qu'il le fait depuis le début du film. C'est cependant la première fois qu'un autre personnage interagit avec le spectateur. L'homme dans la file s'amène à l'avant-plan pour défendre ses opinions et son droit de les exprimer. La neutralité de ce dernier est compromise à la fin de la scène lorsqu'Alvy sort Marshall McLuhan de derrière un rideau pour faire tourner le débat à son avantage. Dans la troisième séquence du film (5.3), Alvy et Annie viennent de se rencontrer et apprennent à se connaître. Cette fois, Alvy ne brise pas le quatrième mur en interagissant avec le public.

Cependant, la monstration profilmique donne l'accès à une autre sorte d'hors champ : les pensées des deux protagonistes. Dans un champ contrechamp classique en plan rapproché, les personnages conservent une fois de plus une expression neutre alors que les sous-titres manifestent plutôt de l'anxiété et un désir de bien paraître.

Dans *Top secret!*, alors que le registre comique est davantage absurde que le simple bris de la continuité, l'impassibilité des personnages et des figures est encore exploitée. Lors de la première séquence analysée du film (6.1), des signes annoncent que le train de Nick va bientôt quitter la gare : de la fumée sort de la cheminée, le bruit du train se fait entendre puis, dans le plan 6.1.3, Nick est assis dans sa cabine et regarde par la fenêtre le quai tranquillement se décaler du train. Ensuite, la caméra traverse la cabine, puis la fenêtre : c'est le quai qui est en train de bouger et non le train, qui est toujours immobile. Pour que cette trajectoire de la caméra soit possible, la fenêtre de la cabine du train a été retirée. Lors de la séquence 6.2, Nick se bat avec un policier pour défendre Hillary. Dans le premier plan (6.2.1), les deux adoptent des positions de combat similaire, assez rapprochées, avec les mains dans le cou et dans le visage de l'autre. Encore une fois, lors de la résolution du gag, alors que Nick repousse le policier, qui a maintenant le visage déformé, ne réagit pas et ne manifeste pas de douleur. Nick non plus ne semble pas choqué par la scène. Lors de la séquence 6.3, en plein événement officiel dans une salle comble, la foule ne bronche pas face au fait que l'autre luminaire remonte lorsque le premier descend. Certes, ce second luminaire est bien à l'arrière-plan, au milieu de la salle circulaire; il est donc visible de la majorité des invités. À l'intérieur de l'espace diégétique, une potentielle réaction à des bris des conventions spatiales et temporelles est absente, tant dans *Annie Hall* que dans *Top secret!*.

2.4.2 L'utilisation du hors-champ

Les interventions du monstreur filmique viennent appuyer cette impassibilité et l'acceptation de ce bris des conventions narratives. Dans l'extrait 5.1, *Annie Hall*, Alvy se retrouve dédoublé dans un champ-contrechamp continu et classique. La séquence 5.2, qui dure approximativement 2 minutes 40 secondes, contient des échelles de plans assez classiques également. Cette séquence de deux plans commence avec un plan de demi-ensemble qui situe Annie et Alvy dans leur nouvel espace, la ligne au cinéma. Au plan suivant, ils se retrouvent en plan américain pour suivre les actions d'Alvy, ses plaintes auprès d'Annie en rapport avec l'homme qui parle tout juste derrière lui. Cependant, cette fois-ci, un mouvement de caméra « étire » l'espace. C'est un panoramique vers la droite qui vient allonger le champ au moment où Alvy va chercher Marshall McLuhan derrière le panneau pour gagner sa dispute avec l'homme. La séquence a donc été présentée d'une façon très conventionnelle avant qu'un mouvement caméra ne vienne étirer l'espace diégétique pour révéler le disjoncteur du gag. Ce dernier est néanmoins toujours hors champ puisque McLuhan est encore dissimulé derrière le décor. Alvy va donc chercher le disjoncteur du gag dans un espace hors champ qui était déjà hors cadre. La séquence 5.3 conserve également une

monstration filmique classique en champ-contrechamp, en plan rapproché et semble être une conversation normale. Même avec l'arrivée du disjoncteur, rien n'est modifié en ce qui a trait à la mise en cadre.

Dans le cas des séquences 6.1, 6.2 et 6.3, tirées de *Top secret!*, le monstreur filmique participe à l'absurdité des gags. Dans le premier des trois gags, alors que c'est le quai qui démarre et s'éloigne et non le train, la caméra effectue une trajectoire particulière, celle de passer au travers du décor pour éliminer l'effet de perspective et révéler le disjoncteur, les personnages dans le cadre n'ayant pas réagi à celui-ci. Dans la séquence 6.2, Nick crée physiquement un hors champ dans le champ en mettant sa main au visage de son assaillant. Le disjoncteur se trouve à ce moment dissimulé dans ce hors-champ caché par Nick, puis sera révélé lorsque Nick se détachera du policier. Autrement, c'est un champ contrechamp classique entre Nick et le policier qui se battent ensemble. Dans la séquence 6.3, le monstreur filmique réussit à dissimuler le disjoncteur, mais ne parvient pas à le révéler adéquatement. La séquence est en un seul plan. Elle commence en cadrant Nick pratiquement de la tête au pied et le suit d'un mouvement de caméra jusqu'à la table à partir de laquelle il va s'agripper au luminaire pour descendre de la mezzanine au parterre. Cependant, le cadrage ne suit pas Nick dans sa descente, accroché au luminaire pour montrer qu'un autre luminaire au fond du champ est en train de remonter pendant que celui de Nick s'abaisse. La mise en cadre cesse donc de suivre le déplacement Nick le temps de voir ce luminaire remonter. Encore une fois, puisqu'aucun personnage ne réagit à ce qui se passe dans les trois séquences, c'est cette fois la mise en cadre qui communique le disjoncteur au spectateur.

2.4.3 La manipulation du spectateur par le montage

À l'exception de la séquence 6.3, qui est en un seul plan, les séquences d'*Annie Hall* et *Top secret!*, explorent la discontinuité du montage. Dans la séquence 5.1, la discontinuité vient d'un faux raccord et d'un dédoublement dans la diégèse. Le faux raccord vient de l'apparition d'Alvy à 40 ans dans la diégèse. Il prend la place de lui-même à l'âge de six ans dans la classe, que ce dernier venait de quitter pour se rendre à l'avant de la classe. Ainsi, le champ-contrechamp est dédoublé entre Alvy à quarante ans et Alvy à six ans, menant à la confrontation de deux diégèses : celle du *flashback* et celle du présent, dans laquelle Alvy s'adresse à la caméra dans la première scène du film. Le montage de la séquence 5.2 peut sembler narratif, continu et articulé, selon la théorisation de Vincent Amiel. Les deux plans se raccordent, l'espace dans lequel Marshall McLuhan est apparu était hors cadre; il n'y a donc pas de faux raccord. Cependant, il relit deux temporalités du film par l'adresse au spectateur. En finissant la séquence en s'adressant à la caméra et en s'exclamant « If life was only like this », Alvy révèle que la scène qui vient d'être montrée au spectateur n'est pas telle qu'elle s'est déroulée dans l'histoire première. Cette intervention profilmique renvoie plutôt à la première scène du film, celle où Alvy s'adresse à l'assistance, dans un décor vide et par une narration qui s'étend tout au long du film. Cette intervention ferait donc du montage un montage par correspondance. La séquence 5.3 revient à un montage

discursif, puisqu'il est une fois de plus discontinu et en confrontation sur le plan de la narration filmographique. Les paroles et expressions de la monstration profilmiques sont contredites par les sous-titres qui communiquent à l'assistance ce à quoi les personnages pensent pendant qu'ils ont cette conversation. Les expressions et la confiance qu'ils affichent dans leurs propos et l'insécurité affichée dans les sous-titres sont également en contradiction. Les trois séquences analysées du film *Annie Hall* explorent donc la discontinuité dans les champs d'interventions de la narration. La temporalité et l'espace sont rompus, entre la scène présentée à l'écran et la première du film dans laquelle Alvy a débuté son récit de sa vie au spectateur.

Top secret! utilise moins la confrontation par le montage qu'*Annie Hall*. La séquence 6.1 préfère inclure la fin de sa lecture préliminaire et son disjoncteur dans le même plan. Le type de montage possède une certaine ambivalence. Techniquement, le montage de la séquence est continu puisqu'il n'y a pas de faux raccords et que chaque espace et temporalité se suivent. Cependant, le montage envoie des signes au spectateur que le train va se mettre en marche. La séquence performe ainsi une règle de trois. Au troisième signe, le décor qui se décale par la fenêtre, la caméra traverse la fenêtre pour révéler le disjoncteur. Donc, sans être discontinu, le montage est tout de même en confrontation avec les attentes du spectateur. La seconde séquence (6.2) possède la même ambivalence quant au type de montage. Il peut cette fois-ci sembler discursif puisque le visage du policier au début de la scène et à la fin représente un faux raccord, à moins que le spectateur n'accepte le bris de la convention que Nick a déformé son visage avec seulement sa main, ce qui éliminerait le faux raccord et en ferait un montage narratif, continu et articulé. Le montage est continu dans la mesure où le registre comique de l'absurde est accepté par le narrataire. Finalement, la section 6.3

est en un seul plan, mais il faut quand même mentionner le choix au montage de la durée de ce plan. Comme nous avons mentionné sur le narrateur filmique du plan, un mouvement de caméra n'a pas suivi Nick pendant sa descente au parterre, il est plutôt demeuré plus haut que Nick pour cadrer le luminaire du fond. Le narrateur filmographique a également maintenu ce plan suffisamment longtemps pour voir la lente ascension du luminaire, plutôt que de couper au plan suivant à Nick, qui était rendu à la table au parterre. La méganarration réalise un effort soutenu pour que le spectateur puisse voir ce jeu avec les deux luminaires.

Les réalistes du cinéma indépendant utilisent leur culture cinématographique pour ébranler les usages classiques de la narration. Le même principe s'applique à la comédie. Les gags mobilisent le hors-champ qu'on a fait oublier au spectateur et à la spectatrice pour les déstabiliser et les surprendre. On revient également à l'adresse au public, mais surtout à ses connaissances du film. Le méganarrateur du film crée une complicité avec le spectateur pour l'appréciation des gags plutôt que de les présenter comme des unités fermées sur elles-mêmes.

2.5 Le gag autoréférentiel : cinéma de franchises des années 1990-2010

Dans les années 2000, l'ère des *blockbusters* est loin d'être révolue et les franchises comiques sont bien vivantes. Dans les prochaines séquences analysées, il est intéressant de voir l'autoréflexivité des gags comme nouveau terrain d'exploration des effets comiques.

2.5.1 L'ironie de la monstration

Les séquences d'ouverture des deux films (7.1 et 8.1) donnent bien le ton à cet humour autoréflexif. Elles reprennent les conventions propres à leur genre et à leur franchise pour ensuite entrer en rupture avec celles-ci. Dans *Goldmember*, troisième et dernier

chapitre de la franchise *Austin Powers*, le film commence par une scène d'action qui démontre la compétence d'agent secret du protagoniste (séquence 7.1). Les deux films précédents commencent de la même manière et puisque cette franchise parodie celle de *James Bond*, c'est également une convention qui introduit chaque film mettant en vedette l'agent 007. Dans cette première séquence, l'effet de rupture avec la convention vient de la distribution. Après deux épisodes, il est déjà convenu que Mike Myers est la vedette du film, et qu'il y interprète déjà trois rôles : le héros *Austin Powers*, l'antagoniste Dr Terreur et l'un de ses agents Ventripotant (*Fat Bastard* dans la version originale). Il se retrouve sur l'affiche du film. Cependant, à la fin de cette séquence d'action avec cascades, fusillades et explosions, lorsqu'on révèle l'identité du protagoniste; ce n'est pas Myers qui apparaît à l'écran, mais bien Tom Cruise. La stratégie profilmique ici est de faire comme si de rien n'était, Cruise lançant même l'une des phrases classiques du personnage d'Austin Powers : « *Yeah Baby!* » Le même procédé sera répété plusieurs fois, notamment lorsque les acteurs Kevin Spacey et Danny Devito apparaissent dans les rôles respectifs du Dr Terreur et de Mini-Moi, en temps normal interprétés par Myers et Verne Troyer.

The Lego Batman movie reprend la même formule, cette fois avant même que les personnages n'apparaissent à l'écran. La convention est brisée dès l'apparition des logos des studios. Successivement, les logos de Warner Bros, DC Comics et Ratpac apparaissent à l'écran dans un design sombre et enfumé (séquence 8.1). Cette convention n'est pas brisée par l'intervention profilmique. Les logos sont les mêmes et l'esthétique néo-noire est reprise de la franchise *Batman Begins*. Encore une fois, la séquence d'ouverture, sur le plan profilmique, respecte les conventions d'introduction

d'un film de superhéros avec les logos de compagnie de productions. Le bris de la convention se fera via le montage.

Les gags de ces deux films de franchise sont plus complexes que les précédents dans la mesure où leur structure est complémentaire des interventions profilmiques, filmiques et filmographiques. Dans la seconde séquence d'*Austin Powers in Goldmember*, (7.2), si le gag repose sur l'existence des sous-titres, mais l'implication des acteurs devant la caméra est essentielle à son fonctionnement. Durant la scène, Austin et sa complice Foxy se rendent à l'usine de M. Roboto pour lui demander des informations sur la disparition de Nigel, le père du héros. L'entrepreneur s'exprime d'abord en japonais. Foxy le comprend, mais pas Austin. La lecture préliminaire du gag veut que M. Roboto insulte Austin dans sa langue, selon ce qui est rapporté par les sous-titres (plan 7.2.1). La raison en est que des objets blancs dans le champ font disparaître une partie des sous-titres pour laisser un message offensant. Foxy vient à chaque fois retirer les objets qui obstruent le champ et révèle de la sorte la véritable intention de M. Roboto. Le contraste entre la diégèse du film (la conversation entre M. Roboto, Austin et Foxy) et les éléments extradiégétiques (les sous-titres servant à la compréhension du spectateur) provient de l'intervention dans la monstration profilmique. En effet, lors du second plan de la séquence (7.2.2), Foxy regarde hors du cadre en direction de M. Roboto, comme le veut le raccord de regard, mais Austin regarde à l'intérieur du champ, vers le bureau de l'homme d'affaires japonais. Ce second raccord est lié au plan précédent par le regard, puisque les sous-titres sont devant le bureau. C'est dire que le regard d'Austin est situé dans la direction où regardaient les spectateurs auparavant. Le protagoniste est en interaction avec son propre univers et celui du public.

La franchise cinématographique vient avec la nécessité de se renouveler. La franchise animée des films *Lego* ne peut plus compter sur la composition anatomique de ses personnages pour produire un effet comique; dans la seconde séquence analysée de *The Lego Batman movie* (8.2), le gag ne repose donc pas uniquement sur la gestuelle burlesque du personnage de Batman. Sa mobilité lui permet des mouvements impossibles à reproduire, mais cette connaissance était déjà acquise dans la lecture préliminaire, tout comme son comportement égocentrique et immature. La mobilité de Batman et l'immobilité d'Alfred durant la séquence sont contrastées. Également, le personnage parodié, Batman, tel qu'interprété par Christian Bale dans les films *Batman begins* et *The Dark knight*, constitue un intertexte à *The Lego Batman movie*. Le personnage de Bruce Wayne est torturé par son lourd passé alors que le Batman *Lego* animé est enfantin et loufoque. Son doublage s'inspire tout de même de la voix de Bale. Donc, la mobilité du personnage est certes burlesque, mais entre surtout en contradiction avec son référent parodique ainsi que les autres personnages du film, comme Alfred, la figure paternelle et sérieuse. Cette opposition se voit dans ce champ-contrechamp classique qui alterne entre les sages conseils d'Alfred et la réaction de Batman, qui roule par terre en répétant « *No!* ». À la troisième répétition du champ-contrechamp, Batman complète la discussion par un beatboxing pour compléter une triade. L'autre élément important de cette séquence est l'éclairage. L'avant-plan, où se trouvent d'abord Batman et Alfred, respectivement dans leur champ-contrechamp, est éclairé alors que l'arrière-plan est très sombre. Il n'y a donc pas d'attente que cet espace soit mis à contribution à un moment ou un autre de la séquence. Cependant, Batman exploite l'arrière-plan et disparaît progressivement par l'arrière.

La troisième séquence à l'analyse dans *Austin Powers in Goldmember* (7.3) peut sembler ne relever que d'un effet de montage, mais la monstration profilmique entre en ligne de compte. Le Dr Terreur met en orbite un satellite dont la forme rappelle une poitrine féminine. La séquence contient une série de raccords entre les dialogues et l'image afin de créer des jeux de mots sur la forme du satellite aperçu dans le ciel. Sur le plan 7.3.1, l'opérateur du radar qui localise le satellite débute sa phrase pour décrire la forme de ce dernier, mais la fin de sa phrase est interrompue par une coupe franche sur une femme qui vend des melons dans un marché (plan 7.3.3) et ainsi de suite jusqu'à ce que la boucle soit bouclée. Dans ce plan, la vendeuse annonce ses melons en les tenant hors champ, puis elle les ramène à l'intérieur du cadre, devant sa propre poitrine. Le même procédé est repris au plan 7.3.6 sur quatre partisans qui assistent à un événement sportif, torse nu, chacun avec une lettre peinte sur le corps qui forment le mot « *tits* » (terme familier pour seins), puis deux autres hommes arrivent et reprennent leur place dans les gradins pour reformer le mot « *Titans* », le nom de leur équipe sportive. Lors de ces deux premières répétitions du gag, la monstration est utilisée pour laisser temporairement à l'extérieur du cadre un élément, comme deux cantaloups ou encore les deux hommes peints des lettres « *A* » et « *N* » pour résoudre l'incongruité. Puis, à la fin de la séquence, on revient à l'autoréflexivité par l'entremise d'un caméo du musicien Ozzy Osbourne et de sa famille, en train de regarder le même match (ou le film?) à la télévision (à partir du plan 7.3.7). Le raccord est amené par une remarque d'Osbourne (« *Boobs!* ») qui répète le gag, mais ensuite s'en suit une discussion avec sa famille sur le fait que le film *Goldmember* reprend le même gag que dans le film précédent (*The spy who shagged me*, Jay Roach, 1999), cette fois avec des substitutions du sexe masculin. Sa phrase est interrompue par une coupe franche, pour retourner sur le plan de l'ingénieur et de son commandant, qui interpelle son employé par son nom de famille, Johnson, un autre surnom donné à l'organe mâle. Donc, bien que provenant du montage, l'essence du gag comprend également les interventions profilmiques des

dialogues des personnages et de l'insertion d'éléments dans le champ pour alimenter les jeux de mots sur la poitrine féminine, puis le sexe masculin. Ce gag en reprend un autre, issu d'un épisode précédent de la franchise *Austin Powers*, un événement à éviter pour maintenir l'effet de surprise. Cet effet est cependant autoréflexif en étant immédiatement relevé par le caméo d'Ozzy Osbourne dans une narration consciente d'elle-même. Les interventions profilmiques dans les deux films ont donc des référents extradiégétiques, mais aussi aux connaissances du spectateur sur le genre, les conventions cinématographiques et les films précédents de la franchise.

2.5.2 Les contradictions filmiques et profilmiques

La séquence d'ouverture de *Goldmember* (séquence 7.1) utilise sa mise en cadre pour manipuler les attentes du spectateur via la gestion de leur savoir. Les premiers plans de la séquence (7.1.1 à 7.1.25) cadrent spécifiquement des motifs propres au personnage et à la franchise : son costume (typique des années 60 en Angleterre); le nom sur son parachute; sa montre gadget qui appelle sa voiture, la *Shaguar* (porte-manteau entre *Jaguar* et *Shag*); enfin, le plan sur sa voiture et la décapotable au design du drapeau britannique. Au moment du disjoncteur (plan 7.1.68), Austin atterrit les deux

chaussures dans le cadre, la caméra exerce un travelling haut le long de son costume pour révéler le visage de Tom Cruise. Dans ce plan, la narration filmique sert à orienter les attentes du spectateur qui seront brisées par la monstration profilmique. Dans la deuxième séquence (7.2), le cadre est composé de façon à ce que les objets fassent obstruction à la lecture des sous-titres. Le blanc a d'ailleurs été davantage contrasté, question d'assurer que disparaissent complètement certaines sections du sous-titrage afin de maintenir le spectateur ou la spectatrice dans la lecture préliminaire. Dans la séquence 7.3), les cadrages demeurent suffisamment serrés afin de ne pas révéler certaines informations trop rapidement et ainsi maintenir l'ambivalence autour des synonymes de « seins » dans chaque scène de la séquence. La vendeuse est en plan rapproché afin de ne pas voir les melons miels qu'elle tient dans ses mains et ainsi les révéler au spectateur par une manipulation profilmique.

La monstration filmique dans les deux gags de *The Lego Batman movie* est en continuité avec le travail du monstrateur profilmique. Dans la séquence d'ouverture (8.1), les cadrages de la présentation des studios de production sont traditionnels. Dans la séquence (8.2), l'effet de rupture entre Alfred et Batman est alimenté par le cadrage alors que même lorsque Batman s'éloigne vers l'arrière-plan, le cadrage demeure le même, alimentant la distinction entre la résilience d'Alfred et le comportement erratique de Batman.

2.5.3 La révélation d'une mise en abyme

Le montage discursif est omniprésent dans les gags de *Goldmember* et *The Lego Batman movie* à l'étude. En effet, il y a toujours un effet de rupture, le passage d'une logique à l'autre concrétisée par le montage. La séquence d'ouverture de *Goldmember* connaît une rupture lors du plan 7.1.68, lorsque l'acteur principal révélé n'est pas celui attendu. Le gag de la séquence 7.2 dépend de l'ajout de sous-titres au montage. Les logiques diégétique et extradiégétique sont en opposition. Les sous-titres sont normalement adressés au public à des fins de traduction. Qu'un personnage lise les mêmes sous-titres et que le champ de la caméra soit le même pour lui que pour le spectateur ou la spectatrice représente une entrave aux logiques narrative et diégétique. Dans les trois séquences du film, le quatrième mur est brisé par un regard à la caméra, ou la déclaration que les personnages se trouvent dans un film. Dans les trois cas, chacun des plans de la séquence contribue à former un nouveau discours dont les indices sont révélés progressivement. La troisième séquence (7.3) construit un discours par les raccords qui se solde par une mise en abîme. Le radar aperçoit le satellite, qui est aperçu par la population, dont six partisans à la télévision regardés par Ozzy Osbourne qui déclare qu'il s'agit d'un film regardé par le spectateur. Les raccords se font en mots ou en images qui tournent autour d'un même thème.

Dans les séquences 8.1 et 8.2, issues de *The Lego Batman movie*, d'autres effets de ruptures font du montage un montage discursif, mais de nature différente. Dans la séquence d'ouverture du film (8.1), les interventions profilmiques et filmiques donnent l'impression que le film n'est pas encore officiellement commencé, comme il s'agissait des logos des compagnies de production. C'est l'ajout au montage de la narration qui vient créer un effet de rupture puisqu'on y fait des commentaires sur les différentes compagnies et l'importance de Batman (lui-même) dans le paysage culturel américain, sa rivalité avec le superhéros Superman, etc. Cette partie du film qui ne fait normalement pas partie du récit se trouve donc incluse grâce à ce Batman diégétique qui commence son existence extradiégétique dans le système des studios américains. La séquence 8.2 joue sur la temporalité et la distance. Batman et Alfred se retrouvent tout au long de la séquence en champ-contrechamp. Batman rampe au sol en contestation de son devoir de se présenter à un événement public. À chaque contrechamp, Batman est plus loin encore, au point de se rendre à l'arrière-plan total au plan 8.2.8 avant de disparaître. Le raccord entre les distances parcourues par Batman et le temps qu'il avait pour le faire (les plans 8.2.5 et 8.2.7 sur Alfred) est discontinu. Il s'agit à nouveau d'une règle de trois : un gag qui joue sur la répétition d'un élément, mais avec une rupture à la troisième répétition pour générer la surprise. (Boily, 2013)

Dans le cas de la séquence analysée, les plans 8.2.4, 8.2.6 et 8.2.8 forment la règle de trois : Batman rampe, Batman rampe, Batman rampe en remontant l'escalier puis complète sa tirade par du *beatboxing* et quitte le cadre. Dans ce cas-ci la discontinuité des plans est utilisée pour générer des procédés comiques. Tout comme dans *Goldmember*, les gags reposent sur le bris des attentes et des conventions intra et extradiégétiques.

Les comédies de l'ère actuelle comptent sur les habitudes de consommation cinématographiques et les connaissances antérieures de leurs audiences, Le gag devient de plus en plus complexe : il contient une dimension intradiégétique et une extradiégétique , et peut donc être apprécié de plusieurs façons. Les créateurs comiques tiennent pour acquis que l'audience connaît les conventions de forme filmique en plus des conceptions préétablies dans les premiers films de la franchise. Ainsi, alors que le premier film d'une franchise propose les caractéristiques de l'univers fictionnel, les épisodes subséquents profitent des connaissances acquises du public pour repousser les limites formelles du gag. Certaines conventions sont alors brisées sans aucun complexe : quatrième mur, raccords, utilisation des titres, rythme, etc.

2.6 Tableau récapitulatif des séquences observées

No. de séquence	Procédé comique / disjoncteur	Interventions principales du méganarrateur
1.1	Le père reçoit la poussière du poêle au visage.	<p><u>Monstration filmique</u></p> <p>La caméra est placée de façon perpendiculaire à l'action afin de dissimuler le disjoncteur.</p>
1.2	Quiproquo à cinq parties	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Similitudes entre les vêtements de la jeune fille et du voleur.</p> <p><u>Narration filmographique</u></p> <p>Le temps des plans rétrécit lorsqu'un nouvel élément s'ajoute au quiproquo.</p>
2.1	Quiproquo à deux partis	<p><u>Monstration filmique</u></p> <p>La caméra met l'accent sur l'alignement entre le canon et Johnnie.</p>
2.2	Quiproquo	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Johnnie se place face à la caméra et de dos à l'action.</p>

2.3	Renversement des attentes du dirigeant nordiste	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>La posture du dirigeant nordiste est droite afin de montrer sa confiance, puis elle s'affaisse à la fin de la séquence. La lumière passe de claire à sombre.</p>
3.1	Transposition : comparaison de Godfrey avec le chien poméranien d'Irene	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Godfrey contourne l'action.</p> <p><u>Monstration filmique</u></p> <p>Irene et sa mère sont au centre du cadre.</p>
3.2	Exagération (de la part d'Irene)	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Irene vient se placer elle-même au centre du cadre afin d'être vue par le spectateur.</p>
4.1	La performance de Jerry Lewis	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Steve (Dean Martin) et son associé bougent peu et regardent Malcolm pendant son numéro afin de lui laisser.</p> <p><u>Monstration filmique</u></p> <p>Malcolm occupe la moitié du cadre.</p>
4.2	Performance et costume de Jerry Lewis	<p><u>Monstration filmique</u></p> <p>Malcolm occupe la moitié du cadre.</p> <p><u>Narration filmographique</u></p>

		Malcolm est présent à l'écran 16 secondes sur 23.
5.1	Incompatibilité logique : l'apparition d'Alvy dans son <i>flashback</i>	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Aucune réaction des autres élèves.</p> <p><u>Narration filmographique</u></p> <p>Faux raccord.</p>
5.2	Incompatibilité logique : le bri du quatrième mur par deux personnages, puis l'apparition de Marshall MacLuhan dans la scène.	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Absence de réactions des autres personnes dans la file. Le professeur est caché derrière Annie et Alvy.</p> <p><u>Monstration filmique</u></p> <p>Panoramique révèle la partie du décor et l'endroit où est caché Marshall MacLuhan.</p>
5.3	Incompatibilité logique : les sous-titres qui expriment le contraire de leurs paroles.	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Expressions des personnages reflètent le conflit entre ce qui est dit dans le dialogue et dans les sous-titres.</p>
6.1	Incompatibilité logique, règle de trois	<p><u>Monstration filmique</u></p> <p>La caméra traverse le décor.</p> <p><u>Narration filmographique</u></p> <p>Règle de trois.</p>

6.2	Incompatibilité logique	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Absence de réaction des personnages au disjoncteur.</p> <p><u>Narration filmographique</u></p> <p>Faux raccord.</p>
6.3	Incompatibilité logique	<p><u>Monstration filmique</u></p> <p>La caméra, placée en plongée, oriente la perspective vers les tables au parterre et non vers le chandelier au plafond.</p>
7.1	Renversement	<p><u>Narration filmographique</u></p> <p>Répétitions des signaux qui laissent présager un film d'action classique.</p>
7.2	Incompatibilité logique, bissociation	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Regard d'Austin vers l'endroit où étaient les sous-titres dans le plan précédent.</p> <p>Neutralité expressive des autres personnages.</p>
7.3	Jeu de mots, Surenchère, <i>Callback</i> , <i>running gag</i>	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Mise en scène de la réactualisation de jeux de mots.</p> <p><u>Narration filmographique</u></p> <p>Le montage est articulé de façon à ce que le premier mot dit dans chaque plan termine la phrase entamée dans le plan précédent.</p>

8.1	Bissociation	<p><u>Montage discursif</u></p> <p>Bissociation entre la présentation des logos et ce qui est dit par le protagoniste sur les maisons de productions.</p>
8.2	Règle de trois, exagération, comparaison	<p><u>Monstration profilmique</u></p> <p>Absence de réaction d'Alfred</p> <p><u>Narration filmographique</u></p> <p>Faux raccords dans les mouvements de Batman pour exagérer sa réaction et ses déplacements. Règle de trois à la fin de la séquence.</p>

CHAPITRE III

INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Dans ce chapitre, nous allons tirer des conclusions à partir des observations proposées au chapitre précédent. Dans un premier temps, nous tirerons des conclusions préliminaires sur les procédés comiques de chaque époque, à partir des conceptions théoriques présentées plus tôt. Dans un deuxième temps, nous pousserons l'analyse narratologique un peu plus loin en établissant les caractéristiques d'un mégarécit comique. Puis finalement, nous présenterons une synthèse des étapes de mises en forme d'un gag complet (ou, si on veut, d'un bon gag...).

3.1 Analyses préliminaires : observations des procédés comiques

Dans cette section, nous revenons sur les procédés comiques de chaque séquence par période historique. Nous comparons ces observations à celles des auteurs qui ont étudié ces périodes.

3.1.1 L'arrivée du gag-séquence avec le burlesque américain

Le gag a précédé le genre de la comédie au cinéma : « Avant même que le cinéma ne pense à raconter des histoires, il reconnaissait sa propre capacité à enregistrer des effets visuels comiques presque toujours nés d'un rapport problématique de l'acteur aux objets qui l'entourent. » (Nacache, 2005, p. 26). La complexification de la comédie a toutefois entraîné celle du gag et sa place dans la structure narrative. Il passe de l'objet principal d'intérêt à aller voir une vue animée à une unité soumise « aux caprices du scénario » (Mars, 1964, p. 24). Cette évolution se constate déjà chez Mack Sennett et Buster Keaton. Dans *Love, loot and crash* et *The General*, les séquences analysées dans le chapitre sont dominées par le procédé comique du *quiproquo*. D'inspiration vaudevillesque (Boily, 2013), ce type d'effet renvoie à « une erreur de compréhension

du récepteur volontairement ou involontairement induite par le narrateur » (Vandeuren et Vandeuren, 2016, p. 94-95). Le quiproquo, utilisé dans les séquences 1.2, 2.1 et 2.2, répond à des critères de la conception essentialiste de l'humour qu'est l'incongruité. Vandeuren et Vandeuren précisent que le quiproquo apparaît au récepteur lors de sa résolution, une condition similaire au « mouvement de l'esprit » amusant évoqué par Emmanuel Kant (1965, p. 160). Une théorie essentialiste du rire pourrait donc se contenter de cette explication pour déterminer le succès des gags. Toutefois, un premier questionnement s'impose : ces quiproquos ne se font pas au détriment du spectateur, mais bien d'un personnage. La séquence 1.2 est un quiproquo aux dépens de cinq partis différents, alors que les séquences 2.1 et 2.2 se produisent dans le dos de Johnnie Gray. Le public voit clairement toutes les facettes de la situation à l'écran et ne ressent pas la confusion des personnages. Le comique de situation de ces trois séquences ne saurait donc être expliqué uniquement par cette théorie.

Les deux autres séquences de cette période utilisent d'autres procédés comiques. La séquence 1.1 recourt au procédé de « l'arroseur arrosé » : l'homme riche et digne se couvre de ridicule en soufflant dans son poêle. Ce type de gag par rapport à l'objet crée la surprise en inversant les rôles : il « finit par rendre objet celui qui s'en sert » (Fiochi, dans Coursodon, 1973, p. 63). Cette relation *homme / objet* est identifiée par Henri Bergson (2013) comme la source du rire. Cette définition du procédé répond aux trois critères de la théorie de l'incongruité : incongruité, surprise et absurdité. Une lecture du gag par les théories amène toutefois des contradictions. La transfiguration humain/objet est absurde, mais il n'y a rien d'absurde à souffler dans un poêle et à recevoir la poussière au visage. C'est même une suite logique aux événements, même si ceux-ci nous prennent par surprise. Cette théorisation pourrait suffire à expliquer le

gag, mais elle néglige plusieurs aspects de la situation comique. Mars décrit le passage dans les années 1910 d'un gag indépendant du scénario à un gag qui fait avancer l'histoire. La fonction de cette séquence est de montrer l'incompétence du père à entretenir sa maison. S'il n'était pas riche, l'homme qui reçoit la poussière au visage serait moins risible. Cette lecture de la situation trouve des échos chez Bakhtine ou chez Warren et McGraw : puisque la famille est riche et en bonne santé, la situation est bénigne et il est acceptable de se moquer de leur malheur. Nous rappelons simplement que les théories du rire ne sont pas en contradiction les unes avec les autres, elles représentent seulement des conceptions différentes et abordent le rire et l'humour d'un angle distinct. Elles s'attaquent au fond du fait humoristique et raisonnent selon une perspective donnée. Notre recherche s'attarde à la forme, à la mise en gag de l'incongruité par les moyens cinématographiques et celle-ci devrait être en mesure de l'expliquer, peu importe la conception du rire adoptée.

La séquence 2.3, tirée de *The General* tient son procédé comique du changement d'expression faciale du chef nordiste entre les plans 2.3.4 et 2.3.8, situés respectivement avant et après l'échec de leur attaque en raison de l'écroulement du pont brûlé. Ce comique de situation relève de l'ironie, qui revient « à présenter comme vraie une proposition manifestement fausse pour en faire ressortir l'absurdité » (Boily, 2013, p. 484). Dans ce cas-ci, l'homme aux commandes annonce son plan d'attaque en affirmant avec certitude que le pont tiendra le coup et ce dernier s'écroule immédiatement. Le gag pourrait être expliqué entièrement par cette ironie. Cependant, les mêmes critiques peuvent être adressées à cette explication. La première : le spectateur connaît l'état du pont et anticipe la résolution bien avant le personnage. Ensuite, le rang social et le prestige du protagoniste entrent également en ligne de

compte. À l'instar du père aisé dans le film de Sennett, le commandant nordiste voit sa crédibilité atteinte. Cette explication peut sembler accessoire, mais elle a été prise en compte lorsque Keaton a mis son idée en scénario. Keaton et Bruckman ont fait le choix d'inverser les deux camps dans la représentation de la guerre civile parce que le point n'était pas de faire l'apologie des vainqueurs de cette guerre ou de tourner en ridicule les perdants : «You can always make villains out of the Northerners, but you cannot make a villain out of the South » (Austerlitz, 2010, p. 23). Keaton voulait que son histoire concerne Annabelle, Johnnie et sa Générale et non pas entre le Nord et le Sud. Faire des nordistes les antagonistes empêche ce propos, puisque ce sont eux qui ont gagné et que l'histoire leur a donné raison. Keaton considérait donc l'effet des composantes de son schéma actanciel sur ses gags.

3.1.2 Hollywood classique : le gag-scénario et le gag-acteur

Avec l'arrivée du parlant, le comique renouvelle ces procédés grâce à la technologie. Les échanges dialogués sont dynamiques et le contenu des répliques est important. Ce n'est pas seulement l'arrivée du son, c'est l'avènement des échanges parlés et de la conversation. Certains artistes du burlesque réussissent le partage au parlant, mais

d'autres, comme Buster Keaton, tombent dans l'oubli (Austerlitz, 2010). C'est qu'une autre dichotomie avec son style s'installe dans l'institution de la comédie : « laugh-efficiency » (Krutnik et Neale, 1994, p. 218). On considère la qualité d'une œuvre comique par la quantité de rires provoqués. La comédie keatonienne, axée sur la qualité du scénario et le gag qui sert avant tout l'histoire, devient rapidement obsolète. Le genre par excellence qui s'aventure sur ce terrain est la comédie *screwball*. Les personnages ont de la répartie. Les acteurs et actrices font un travail vocal qui n'était auparavant pas nécessaire. Nos extraits tirés de *My man Godfrey*, les séquences 3.1 et 3.2 tournent autour de ces principes, en particulier du point de vue de la dynamique entre les acteurs Carole Lombard et William Powell. Ce dernier incarne le terre-à-terre Godfrey et l'autre, l'excentrique et richissime Irene. À l'instar des gags de Sennett et de Keaton, les gags du film dépendent du contexte social et de la question du statut, Godfrey étant un homme sans logis [*forgotten man*] qui se fait offrir un emploi de majordome pour Irene. En fait, les séquences 3.1 et 3.2 pourraient simplement s'expliquer par la conception bakhtinienne du renversement du prestige social, Godfrey étant le plus raisonné et Irene, son contraire. Mais une autre lecture des deux gags attribue plutôt au scénario la responsabilité du comique de la situation. Tout d'abord, dans la séquence 3.1, le disjoncteur vient de la mère, qui compare l'affection d'Irene pour son servant à celle qu'elle avait pour son chien (ceci étant dit avec empathie). On peut considérer cette option comme étant très propice au modèle d'analyse de l'incongruité de Salvatore Attardo, c'est-à-dire rapprocher deux isotopes qui n'ont rien à voir ensemble, aimer un humain et aimer un chien, dans un contexte comique. Dans la séquence 3.2, la réplique absurde vient d'Irene qui, à l'occasion d'une crise existentielle, pose la question « *What is food?* ». Une troisième hypothèse veut plutôt que le comique des deux séquences relève des échecs répétés d'Irene à impressionner Godfrey. Bien entendu, ces séquences ne comportent pas chacune trois gags différents. Ces lectures ont le même disjoncteur. Nous pensons simplement que les conceptions du rire ne parviennent pas à expliquer les multiples sphères d'interprétation d'un gag.

Mais revenons au jeu d'acteur. Grégoire Halbout associe à la comédie des années 1930 le début des « *character actors* » (2013, p. 90), ces comédiens qui incarnent le même archétype de personnage d'un film à l'autre et qui produisent donc des horizons d'attentes préformatés. Ainsi, l'actrice Alice Brady (qui joue Angelica Bullock, la mère d'Irene) revient dans plusieurs films de l'époque comme une mère fortunée et tête en l'air. Carole Lombard a commencé ses classes dans les productions de Mack Sennett et dès le passage au sonore, a dicté le ton au jeu d'acteur *screwball* (Halbout, 2013). Malgré sa courte carrière, elle a cumulé les rôles comiques de la jeune et jolie femme avec un fort caractère, opposé à une contrepartie masculine. Dans le cas de *My man Godfrey*, il s'agit de William Powell, qui revient dans le rôle de l'homme de la bonne société, intelligent et sûr de lui. Il existe donc dans la comédie *screwball* un équilibre entre le schéma narratif et le choix des acteurs qui viennent en incarner les différentes positions actancielles.

Ces figures qui reviennent d'un film à l'autre ne sont pas si différentes de ce que l'on observe dans le cinéma des années 1920, mais il y a maintenant un *star-system* qui l'accompagne. Les têtes d'affiche sont des raisons d'aller au cinéma et d'opter pour un film plutôt qu'un autre. Si Lombard fait partie des grandes vedettes du *screwball* de l'époque de la Grande dépression, le même statut est attribué à Jerry Lewis, pas seulement au sein d'un courant de la comédie, mais à l'intérieur du genre en entier. Comme l'écrit Jean-Philippe Tessé (2007), Lewis danse, chante, fait des grimaces et

parle avec une voix nasillarde. Son personnage est naïf, maladroit et peu futé, mais toujours bien intentionné. C'est le type de performance qui a marqué sa carrière, comprenant une dizaine de films dans lequel il partageait l'affiche avec Dean Martin, un brillant, sérieux et terre-à-terre chanteur de charme. Le film *Hollywood or bust* (1956) rassemble les deux *character actors* pour la dernière fois. Les séquences 4.1 et 4.2, tirées du film, peuvent s'expliquer assez simplement : Malcolm, le personnage interprété par Jerry Lewis, est ridicule. Il chante et danse mal, il gesticule et grimace et manque de coordination. Sa conduite en général peut être considérée comme une incongruité : absurde et anormale. Il ne faut pas négliger le facteur de la surprise qui fait jaillir l'incongruité par un disjoncteur. Kant définit l'incongruité comme devant être soudaine et extrême pour susciter le rire (Kant, 1965). Marc Chapiro (1940) considère pour sa part que l'effet comique est proportionnel à son degré d'absurdité, alors que François Mars (1964) définit un gag comme brisant l'évolution normale d'un récit. Nous avons relevé que Lewis et Lombard, malgré l'absurdité de leurs répliques et de leurs déplacements, reviennent d'un film à l'autre en incarnant un personnage similaire. Leur jeu d'acteur n'a rien de surprenant puisqu'il est anticipé par le public. Peut-on vraiment dire que leurs personnages brisent l'évolution normale d'un récit? Leurs gags font encore rire, mais leurs performances, bien connues du public avant même que celui-ci voie le film, ne sont pas le disjoncteur ou l'élément de surprise qui définit la raison d'être d'un gag.

3.1.3 La parodie et la prise en compte du public

La parodie n'est bien sûr pas née dans les années 1970, elle existait déjà au temps du burlesque. Selon John Cawelti, la parodie, le traitement parodique connaît une progression par cycle et affecte tous les genres :

One can almost make out a lifecycle characteristic of genres as they move from an initial period of articulation and discovery, though a phase of conscious self-awareness on the part of both creators and audiences, to a time when the generic patterns have become so well-known that people become tired of their predictability. It is at this point that parodic and satiric treatments proliferate and new genres gradually arise (Cawelti, 1992, p. 510).

Durant les décennies 1970 et 1980, un retour de la signature comique se fait sentir chez les cinéastes : « There was no successor to Chaplin as director, writer and star of his own comic films until Woody Allen » (Shumway, 2012, p. 131). Sans avoir joué des rôles dans leurs films, le trio composé de Jim Abrahams, de David et de Jerry Zucker a réalisé et produit plusieurs franchises et films avec un humour bien particulier. Bien qu'ayant des styles très différents, Allen et ZAZ ont en commun de donner une signature repérable à chacune de leurs comédies. L'intelligence dans les gags de Woody Allen est soulignée dans son fond et dans sa forme (Austerlitz, 2010). Tandis que ZAZ était réputé de surprendre avec la bassesse de leurs gags : « Groan-inducing puns, sight gags, Keystone cops slapstick – no bit was too lowbrow for the creators of *Airplane!* and *The naked gun* » (Austerlitz, 2010, p. 492). Le bris des conventions filmiques est récurrent dans les trois séquences tirées d'*Annie Hall*. Dans la séquence 5.1, Allen dédouble son personnage, Alvy Singer, et corrompt la temporalité en le faisant intervenir en personne dans ses propres flashbacks. Dans la séquence suivante, il brise le quatrième mur en s'adressant au public, une fois de plus, car c'est un procédé

récurrent tout au long du film. Puis, dans la séquence 5.3, les sous-titres qui apparaissent à l'écran créent une rupture avec ce qui est dit à l'écran. Chacun de ces bris de conventions cinématographiques peut être considéré comme surprenant et incongru. Par contre, l'absurdité n'est pas rendue évidente, même lorsque ces gags sont expliqués.

De l'autre côté, l'humour de ZAZ est toujours dans le registre absurde. La séquence 6.1 inverse une situation, la gare quitte le train, ce qui relève du procédé comique du « renversement » (Boily, 2013, p. 485). La séquence 6.2 contient une « incompatibilité logique » (Boily, 2013, p. 485) avec la pression de la main de Nick Rivers qui déforme le visage du policier (et la situation est considérée comme normale, étant donné le manque de réaction de ce dernier). La séquence 6.3 relève du même procédé puisque le nivellement des luminaires après la cascade de Nick n'est pas logique. Cependant, les cinéastes ont souligné l'inefficacité de ce gag, qui passe trop souvent inaperçu (David Zucker, cité dans Ryan, 2015). Les trois séquences issues de *Top secret!* causent de la surprise du fait de leur absurdité. La nature respective de ces trois gags est donc facilement justifiée par le style de comédie auquel ils appartiennent. Saul Austerlitz avait décrit le style de ZAZ comme facile et peu recherché. Marc Chapiro (1940) recense trois niveaux de relativité dans le comique : l'intelligence individuelle, le groupe social et l'époque. Pourtant, le film est revenu en force avec un statut de culte classique. Si les gags ont une structure assez classique et tombent dans la facilité, ils ont néanmoins trouvé un public qui les apprécie plusieurs décennies plus tard.

Il y a également l'enjeu de la parodie qui s'ajoute, dans le cas de *Top secret!*. Le film cumule parodie sur parodie que ce soit dans le genre (film de guerre, film d'espion, film mettant en vedette Elvis Presley), par ses personnages (parodie de l'Allemand, parodie du Français, parodie de l'Américain) et dans ses scènes (scène de combat, numéros musicaux, scène d'exécution, complots militaires). Plusieurs gags étudiés reprennent d'ailleurs une scène conventionnelle et profitent de l'impression de déjà vu produite sur le public pour surprendre par le détournement. La séquence 6.1 reprend la formule du départ d'un véhicule, et du paysage par la fenêtre qui entame une translation pour donner l'illusion de mouvement. La séquence 6.2 reprend le cliché du combat à mains nues, particulièrement avec l'enjeu de faire tomber un des personnages dans le vide. Les conceptions de ce qui fait de la parodie un effet comique sont variées. Jean-Loup Bourget voit la parodie comme un sous-genre « qui grossit le trait d'une convention connue » (2005, p. 10). François Jost et Luc Boily recensent le « détournement » comme central à l'effet parodique (Jost, 2008, p. 18; Boily, 2013, p. 484). La relation de la parodie avec l'objet parodié est essentielle pour la saisir dans son entièreté. King perçoit sa réussite comme étant dépendante des connaissances des spectateurs, d'où l'intérêt de prendre un objet connu par le plus grand nombre comme cible (2002). Une nuance à cette relation *parodie / parodié* est que la parodie n'est pas que la déformation de son référent, mais plutôt une répétition des caractéristiques de l'objet parodié avec une distance critique, qui marque ses différences plutôt que ses similitudes. (Hutcheon, 2000) Cette caractéristique de la parodie rapproche l'essence du gag à un discours comique, et pas seulement un récit avec des procédés comiques.

Top secret! et *Annie Hall* partagent une signature particulière, mais aussi un style d'humour qui prend en compte la collaboration du spectateur ou de la spectatrice dans leur résolution. Lors de la même période, le *stand up comic* américain connaissait aussi une renaissance : « comedy was becoming more profound, returning to the substantial wit of Twain and Rogers, but without resurrecting their lengthy monologues » (Stebbins, 1990, p. 14-15). Que leurs gags soient considérés nobles ou grossiers, il est clair qu'Allen et ZAZ mettent une grande attention à les écrire et à les mettre en scène. Alors que chez Allen, l'élément d'absurdité n'est pas évident à identifier, le cinéaste peut faire confiance à son public pour l'identifier, et ce, même si aucun procédé comique ne correspond exactement à ses gags. Tandis que la facilité et la grossièreté des gags de Jim Abrahams et des frères Zucker devraient plutôt insulter l'intelligence de son public, mais parviennent néanmoins toujours à le surprendre. Nous croyons que c'est dans la structure narrative de chacun des gags que se trouve la réponse.

3.1.4 Les défis des franchises comiques

Notons pour débiter que les deux films de franchise analysés dans le cadre de cette recherche peuvent également être considérés comme des parodies. De l'autre, nous

avons fait exprès de ne pas choisir le premier opus afin d'observer la façon dont les deux productions renouvellent leurs gags. D'emblée, nous relevons une structure parodique classique dans les séquences d'ouverture des deux longs-métrages. La séquence 7.1, au début d'*Austin Powers in Goldmember*, constitue une séquence typique de film d'action avec poursuite, explosion et cascade, et ce, sans aucun détournement ou effet de rupture. L'effet de surprise ici n'est pas dans la parodie du genre, mais plutôt dans la substitution de l'acteur principal. Un spectateur ou une spectatrice qui ne connaît pas la franchise ne sait pas que Tom Cruise n'est pas le véritable interprète du héros. La séquence 8.1, qui introduit *The Lego Batman movie* use pour sa part de la convention du film de superhéros : le monologue ou la citation inspirée, durant la présentation des logos des producteurs. Cela dit, dans ce cas-ci, la voix de Bruce Wayne commente plutôt les logos avec la même intensité. Les deux séquences illustrent déjà la conscience du spectateur et l'implication de ses connaissances dans l'établissement des gags. Une association entre le monde diégétique et le monde extradiégétique est produite à travers la référence aux studios qui ont produit les deux comédies. Les deux autres séquences tirées d'*Austin Powers in Goldmember* s'appuient également sur un tel type d'association, tout d'abord au monde du spectateur avec la lecture des sous-titres dans la séquence 7.2, puis à la connaissance des précédents épisodes de la franchise dans la séquence 7.3. Ces trois séquences rendent complexe l'identification du disjoncteur qui n'est ni tout à fait dans la monstration, ni tout à fait dans la narration. Dans le cas de la séquence 7.1, il est même absent de la séquence. Ces gags transcendent la parodie, puisque ce n'est pas l'objet parodié qui est détourné de son sens, mais la lecture qu'en fait le spectateur ou la spectatrice. Aucune théorie, ni de la parodie ni de l'humour en général, ne couvre les gags de cette complexité.

La séquence 8.2 offre plusieurs interprétations. Elle est à la fois burlesque en raison des déplacements impossibles de Batman, de la dichotomie entre le comportement enfantin du héros vis-à-vis du calme et de la sagesse d'Alfred, ou simplement dans la répétition de la négative de la part du protagoniste. La séquence contient également une « triade » (Boily, 2013) puisque dans le troisième et dernier plan de la séquence, celui-ci interrompt ses « no » par une petite démonstration de beatboxing. Un faux raccord est également repérable, entre le temps d'écran durant lequel Batman est hors champ et la distance parcourue au moment où il réapparaît à la caméra. L'auteur Paul Wells aborde la spécificité du comique animé par rapport à celui en prises de vue réelle. Il reprend la critique de Lutz sur la théorie bergsonienne, disant que l'animation n'est pas la comparaison entre la machine et le vivant, mais une traduction du vivant dans le mécanique (Wells, 2013). L'animation de la franchise *Lego movie* est donc à la fois un retour au burlesque et au *screwball*, mais pas tout à fait. Si chacun des procédés comiques date de plusieurs décennies et, donc, ne devait pas autant susciter l'éclat de rire, l'accumulation est rendue possible par les techniques de l'animation : « it is this focus on the *naturalizing* of "impossible" actions and conditions in the cartoon which simultaneously speaks to the sometimes radical and aspirant change in the modern era » (Wells, 2013, p. 500). L'animation permet donc un nouveau potentiel comique qui n'est pas encore transcrit dans les théories sur l'humour et la comédie.

À la lumière de nos grilles d'observations, nous avons fait une première remarque : dans la structure des gags, la monstration profilmique et filmique, ainsi que la narration filmographique, sont indissociables dans la majorité des cas. À la suite de nos analyses préliminaires, nous réalisons également que l'explication via les procédés comiques ne parvient pas à rendre justice à la structure de ces blagues. Nous revenons sur notre idée

qu'un gag contient plusieurs couches d'interprétations qui surpassent le simple procédé comique ou une conceptualisation du rire et de l'humour.

3.2 Le gag comme mégarécit comique

La proposition d'André Gaudreault de remplacer le Grand Imagier par le méganarrateur comme instance supérieure racontante du film est centrale à notre cadre théorique et à notre méthodologie. Le méganarrateur est à la fois le monstre et le narrateur et œuvre dans trois champs d'intervention : le profilmique, le filmique et le filmographique. En suivant la chronologie de nos séquences analysées au chapitre précédent, nous relevons une évolution de l'implication de ces trois champs d'interventions à travers les quatre périodes du cinéma hollywoodien. Nous débutons par un premier cas de figure : le gag dont le disjoncteur et son encadrement passent essentiellement par la monstration; ensuite, à celui qui concerne l'apport du montage, à partir de la montée du cinéma indépendant. Enfin, nous remettons en perspective le travail du méganarrateur dans les schémas histoire, récit et discours de la narratologie genettienne et *syuzhet*, *fabula* et *style* que Bordwell reprend des théoriciens soviétiques.

3.2.1 Le gag à tendance monstrative

Lorsqu'André Gaudreault décrit la complexité de la méganarration dans *Du littéraire au filmique*, il la qualifie néanmoins comme étant à tendance monstrative : « Le narrateur prend toutes les précautions possibles pour « invisibiliser » les raccords qu'il pratique n'est pas autre chose qu'un narrateur qui veut donner de lui-même une image de monstateur » (1999, p.115). Le chercheur précise que ce type de narrateur domine l'institution cinématographique. Nous remarquons une tendance similaire dans la première moitié de notre corpus, à savoir des gags dont les choix de narration sont faits pour mettre de l'avant la monstration.

Le jeu d'acteur

Les quatre premiers films de notre corpus, *Love, loot and crash*, *The General*, *My man Godfrey* et *Hollywood or bust* tirent leur effet comique des répliques et des situations du scénario. Dans les deux cas, la monstration profilmique se doit de mettre ces éléments en valeur. Alors que le court-métrage de la Keystone tourne plutôt autour d'un ensemble de personnages plus ou moins anonymes, les trois autres comédies tournent autour de la performance d'un acteur ou d'un personnage en particulier. Carole Lombard se déplace elle-même pour atteindre le centre du cadre. Jerry Lewis se distingue par la nature même de son personnage, à la voix nasillarde et aux expressions ridicules. Face à eux, leurs contreparties sont responsables de leur laisser l'espace. Le langage corporel de Dean Martin contraste ainsi tout à fait avec celui de Lewis : bras le long du corps, mains dans les poches, expressions neutres. Powell, quant à lui, laisse la place à sa collègue, non en limitant ses mouvements, mais plutôt en contournant l'action menée par Lombard au centre du champ. Dans la séquence 3.1, tirée de *My man Godfrey*, Powell se retrouve à l'avant-plan, devant Lombard, mais il se penche, puis il fait le tour de Lombard en contournant complètement le champ pour rejoindre l'arrière-plan et sortir du décor. Pendant ce temps, même avec Powell placé devant elle dans le cadre de la caméra, le visage de Carole Lombard est toujours au centre du cadre, toujours visible au spectateur pendant que, sur le plateau de tournage, les autres personnages l'encerclent, dont Powell, la seconde tête d'affiche. Lors de la séquence 3.2, Lombard va se placer elle-même où elle est la plus visible par le spectateur, au centre du cadre, à l'arrière-plan, pendant que les personnages de Godfrey et d'Angelica Bullock discutent devant. Tous les acteurs, les comiques, comme ceux qui les soutiennent, travaillent pour mettre la performance comique en valeur, dans la

monstration profilmique. C'est qu'elle admet d'elle-même que l'élément comique est pris en charge par un acteur ou une actrice en particulier.

Le cadrage : la monstration et la non-monstration

La section précédente nous montre que les éléments de la monstration qui côtoient le disjoncteur du gag peuvent contribuer à tourner l'attention du spectateur vers lui. Dans d'autres exemples de gags, le disjoncteur fait partie de la diégèse, mais n'est pas exposé en début de séquence. Nous débutons par les procédés qui reposent sur la situation, que ce soit par le contexte, ou plutôt l'interaction entre les personnages et les décors du film. Ces aspects sont surtout exploités dans le cinéma burlesque muet. Mack Sennett est un expert de la création de quiproquos et Buster Keaton place son personnage en interaction avec les décors de façons très complexe (Lebel, 1964). Sennett utilise la monstration autant pour montrer que pour dissimuler. La séquence 1.1, tournée en un seul plan, aurait pu être tournée en plusieurs plans, afin d'offrir au spectateur ou à la spectatrice un portrait complet de l'espace. L'omission est cependant nécessaire pour dissimuler le disjoncteur du gag. Puisque la caméra est placée de façon perpendiculaire à l'axe entre le père et le poêle, il y a création d'un hors champ dans le champ puisque

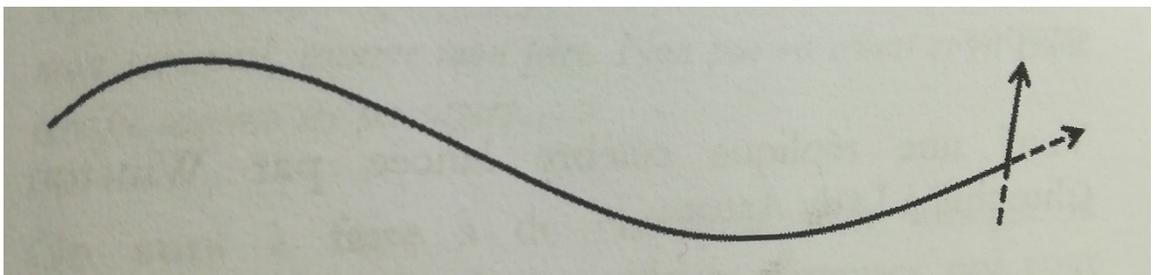
le spectateur ne peut voir à l'intérieur de la cuisinière. Cependant, le père ouvre la porte du poêle, regarde et souffle à l'intérieur. Il reçoit la poussière au visage. Le spectateur ne peut voir le disjoncteur, la poussière, pendant la lecture préliminaire, mais le personnage le peut, puisqu'il regarde à l'intérieur du poêle à bois. Donc à la fois la lecture préliminaire du gag *et* sa résolution font partie de la monstration filmique. La plus grande partie du film est consacré à un seul quiproquo, la confusion entre la jeune fille et le voleur qui prennent la fuite avec la mauvaise escorte. Les plans sont nombreux en raison des divers partis impliqués dans le quiproquo (le père, sa fille, l'amant de sa fille, le voleur, son associé et temporairement, le policier) et du découpage de chacun des espaces dans lesquels les personnages se retrouvent. La monstration filmique, dans cet exemple, sert à renforcer le quiproquo par empathie pour les personnages. La similitude des costumes et des mouvements entre la fille et le voleur sert à justifier pourquoi ni l'amant, ni le complice n'ont remarqué qu'ils s'enfuyaient avec le mauvais passager. Donc bien que le quiproquo soit alimenté par le passage d'espace en espace par le biais du montage, la monstration profilmique sert à justifier le procédé comique de façon intradiégétique. Les événements du récit sont accompagnés d'un jugement mis de l'avant par le montage afin d'influencer les spectateurs. Nous utiliserons les prochains exemples pour étudier davantage cette proposition.

Notre autre exemple de la période du cinéma muet, *The General*, recourt également de façon limitée au montage, non pas par restrictions techniques, mais plutôt intentionnellement : « Keaton utilise systématiquement le plan long et éloigné, afin de restituer l'action filmée dans sa réalité et son intégralité et dissiper tout soupçon de supercherie chez le spectateur » (Coursodon, 1973, p. 234). La technique reprise par Keaton est d'informer le spectateur de la situation, tandis que le héros l'ignore. Pour

accomplir cet effet, Keaton et Bruckman jouent sur les axes de regard. Dans deux des trois séquences, 2.1 et 2.2, Gray est impliqué. Dans chacune d'elle, l'axe de regard n'est pas entre Johnnie et la scène qui se déroule, mais plutôt entre le spectateur et l'action. Le monstateur profilmique chorégraphie la scène de façon à ce que Johnnie Gray ne regarde jamais vers l'action, de manière à le tenir exclu de la gestion des savoirs entre le monstateur et l'auditoire. Dans la séquence 2.2, alors qu'il fait changer de voie ferrée le wagon nordiste qui lui faisait obstacle, celui-ci se replace à l'avant de la Générale puisque les deux voies ferrées convergeaient en une, et ce, pendant que Johnnie faisait dos à l'action, en regardant en direction du spectateur et remplissant de bois sa locomotive. Il se replace en direction de l'action une fois celle-ci terminée. Dans la séquence 2.1, Johnnie fait face à l'action seulement dans la lecture préliminaire du gag, quand ce dernier pense que son canon va faire feu sur lui d'une seconde à l'autre. Cherchant à se défaire d'une chaîne et à s'enfuir, il est dos à l'action, mais regarde néanmoins en direction du canon. Puis, lorsqu'il parvient à se libérer, il quitte l'axe pour aller se réfugier hors du danger. C'est à ce moment que le canon fait feu en bas de la falaise, sur la voie où se trouve le train ennemi, au plan 2.1.8. Le déplacement de Keaton devant la caméra dresse la trajectoire du procédé comique, puisque le personnage fait son propre quiproquo, tandis que tous les savoirs nécessaires sont disponibles au spectateur ou la spectatrice.

Dans *The General*, nous avons relevé préalablement que la mise en scène privilégiée par Keaton pour son personnage est de le faire regarder dans une direction opposée à l'axe de regard, non pas entre l'action et lui, mais entre l'action et le récepteur. Keaton utilise des plans longs et des cadrages plus larges. C'est pourquoi, dans un long plan de 16 secondes (plan 2.2.2), Johnnie se trouve de dos à l'axe pendant qu'à l'arrière-

plan, le récepteur voit le wagon ennemi se replacer devant la locomotive. Le plan d'ensemble permet de placer les deux aspects du quiproquo en un seul espace, l'avant et l'arrière-plan. Il s'agit cependant d'un quiproquo uniquement pour le protagoniste, puisque cette échelle de plan expose l'entièreté de la situation au spectateur. C'est le travail du monstreur filmique que de rendre visible cette situation au spectateur, et à la monstration profilmique de faire en sorte que Johnnie ne s'en aperçoive pas. Jean-Pierre Coursodon compare le récit de *The General* à la trajectoire menée par la locomotive : une longue ligne droite représentée par la voie ferrée, puis le retour (1973). On peut considérer le jeu sur l'axe entre la caméra et l'action comme ayant le même effet. Si, au début de la séquence 2.1, le train avance en ligne droite, le canon pointe vers l'avant, où Johnnie se trouve et tente de s'enfuir. Lorsqu'il y parvient, il se précipite vers l'avant du train afin de se distancer le plus possible du boulet de canon, sans être totalement à l'abri du danger. Il le devient lorsque le train change de trajectoire en entamant un virage vers la gauche. Pendant quelques secondes, deux trajectoires coexistent dans l'espace : la trajectoire du train, qui tourne vers la gauche et celle du canon, qui tire droit devant lui, dans le vide. Cette double trajectoire nous ramène à l'illustration du quiproquo par Vandeuken, père et fils (2016, p. 93) :



Les auteurs décrivent le quiproquo comme survenant lorsque le récepteur comprend qu'il doit réinterpréter le contenu de la lecture préliminaire. Cependant, le quiproquo n'est pas nécessairement aux dépens du spectateur. Il peut également l'être aux dépens d'un personnage. Dans les deux cas, le déplacement de Johnnie Gray, toujours de dos à l'action, ouvre un deuxième axe au regard. Ces deux axes sont connectés à

l'emplacement de la caméra, le point de vue du spectateur, en plan d'ensemble, afin d'exposer la situation en totalité.

La discrétion du montage narratif

Nous venons d'aborder la substitution du montage par la monstration. Dans cette section, nous allons défendre l'hypothèse que c'est ultimement par le montage (ou l'absence de montage) que la méganarration se joue des attentes du spectateur ou de la spectatrice. Dans son ouvrage sur le montage cinématographique, Vincent Amiel recense trois types de montage : narratif, discursif et de correspondances. Nous pouvons considérer le montage narratif comme le montage invisible, c'est-à-dire celui qui assure la continuité de l'histoire selon une logique familière pour tous, et qui referme le récit sur lui-même, sans intervention de l'extérieur. Le deuxième type de montage, le montage discursif se calque bien sur la définition du gag, un élément surprenant, un bris des attentes, un jeu sur les appréhensions, mais surtout une relecture de la réalité observée, à la façon dont la résolution d'un gag donne à la lecture préliminaire un sens nouveau à la suite du disjoncteur. En replaçant les séquences de notre corpus dans l'ordre chronologique, nous avons observé que le montage passe

progressivement du narratif au discursif. Ce changement semble s'opérer avec la montée du cinéma indépendant dans les années 1970. Chez Mack Sennett et Buster Keaton, le montage structure le temps et les espaces, suffisamment pour que le public puisse reconstruire la diégèse, mais il s'abstient de montrer le disjoncteur, caché dans la diégèse, afin que celui-ci accomplisse son effet surprenant, nécessaire à la réussite du gag. Nous avons déjà mentionné l'exemple du poêle dans la séquence 1.1. La poussière qui va se retrouver au visage du riche père de famille est hors champ, et ce détail est méconnu du public jusqu'à l'étape du disjoncteur. Dans la séquence 1.2, nous sommes en présence d'un quiproquo, certes, mais ce quiproquo est connu du spectateur et de la spectatrice du début à la fin. Le montage alterné permet un rendu en temps réel des aléas de chacun des partis. Les déplacements du père, de sa fille, de son amant, du voleur, pris en compagnie d'un gendarme, et de son complice, sont bien développés. Le quiproquo se fait au détriment de tous les personnages, pendant que les fugueurs quittent avec la mauvaise escorte sans que le père n'ait connaissance de ce qui est en train de se produire dans sa maison. C'est un montage narratif complexe, combinant six pièces de la maison, sur deux étages : la cuisine, la cave, la salle à manger, la chambre de la fille, le corridor de l'étage et à l'extérieur de la maison, à côté de la fenêtre. Bien que nous soyons devant une production antésonore, le raccord entre les différents personnages s'effectue souvent par les sons. N'étant pas dans la même pièce, les personnages sont alertés par les bruits effectués par un autre personnage ailleurs. L'amant de la jeune fille et le complice du voleur sifflent pour annoncer leur arrivée (plans 1.2.1, 1.2.25 et 1.2.47). La fille entend (plan 1.2.2), mais entend aussi son père arriver vers elle (plan 1.2.9), qui la rejoint après avoir entendu sa porte de chambre claquer (1.2.8). Le voleur entend (plan 1.2.3), mais aux prises avec le gendarme, essaie de dissimuler le vacarme lorsqu'il enferme ce dernier dans la cave (plan 1.2.19). En raison de leur visage voilé, lorsque la jeune fille et le voleur s'enfuient avec l'escorte de l'autre, le quiproquo perdure. De plus, au fur et à mesure que la séquence avance, les plans sont de plus en plus serrés, coupant le temps de réflexion et de réaction des personnages et le temps d'interprétation des spectateurs (King, 2002). Dans la séquence

1.2, la longueur des plans oscille entre deux et six secondes. Ceux-ci raccourcissent et s'enchaînent plus rapidement lorsqu'il y a un croisement du quiproquo, c'est-à-dire lorsque deux personnages sont confondus. Le disjoncteur est possible par l'habile construction du quiproquo par le montage, qui développe une position du spectateur plutôt sympathique envers les personnages, et renvoie la source du comique à la situation dans laquelle tous se sont involontairement placés : « L'importance du disjoncteur, c'est l'élément inattendu qui provoque la surprise, le retour dans le texte et l'élaboration d'un nouveau sens » (Lefort, 1999, p. 115). Ainsi, le montage narratif utilisé par Mack Sennett est également un discours qui met en valeur l'incongruité à l'écran sans porter de jugement sur les personnages, car le disjoncteur n'est pas l'incompréhension de ceux-ci, mais bien les événements : « dans le domaine de la représentation, il est clair que le regard est aussi un outil d'analyse » (Amiel, 2014, p. 70). Le regard du spectateur a tout perçu de la situation, mais l'absence de jugement proposé par le montage préserve le disjoncteur jusqu'à la toute fin : le quiproquo perdure jusqu'à ce que tous aient quitté la maison, incluant le père qui, croyant arrêter le voleur, tombe sur sa fille en cavale avec un imposteur.

Le même principe est observable chez Buster Keaton et Clyde Bruckman. La monstration filmique s'assurait déjà d'informer le public de la situation dans laquelle Johnnie Gray s'est embarqué et qui se déroule à son insu. Encore une fois, le spectateur ou la spectatrice assiste à la confusion du personnage lors de la résolution du gag. La grande différence entre les séquences tirées de *Love, loot and crash* et de *The General*, c'est le style stoïque de Keaton en lui-même (Austerlitz, 2010). Dans la monstration chez Mack Sennett, les plans de réaction des différents personnages aux événements et aux sons qu'ils entendent sont mis en valeur dans le montage. Keaton a une mission

bien précise et il démontre sa détermination par son savoir-faire et sa persévérance, mais son absence d'expression cache ses motivations psychologiques au public. Cette barrière entre le protagoniste et le spectateur empêche l'approche compréhensive du montage. Le processus décisionnel étant inconnu, il est plus difficile d'être sympathique au personnage de Johnnie Gray. Cependant, sa naïveté et sa confusion en font un personnage attachant auquel le public souhaite un meilleur sort : « Contrairement à ce qui se passe toujours dans les films comiques en général, et souvent dans ceux de Keaton lui-même, le héros de *The General* est absolument maître de l'activité principale à laquelle la situation lui importe de se livrer » (Coursodon, 1973, p. 117). L'élément de surprise vient plutôt de l'énigmatique personnage, dont le raisonnement est incompris parce que même le spectateur ne sait pas quoi penser de la situation qui vient de se dérouler. Le montage, dans ce cas-ci, est narratif, car il se contente de présenter l'histoire selon « cette « écriture filmique » qui consiste à lier les plans entre eux, à leur donner à chacun un équilibre tel qu'ils ne puissent être considérés, et compris, que dans la continuité de leur succession » (Amiel, 2014, p. 26). Les espaces sont raccordés, la temporalité est stabilisée et la diégèse est reconstituée. Cependant, le visage dénué d'expression et l'absence de plans psychologiques empêchent l'identification au héros, et maintiennent la distance entre le récepteur et l'image. Il y a peu de raccords de regard parce que Johnnie sait rarement où regarder. Ce sont des éléments retirés du découpage technique, qui, dans notre division (lecture préliminaire/disjoncteur/résolution du gag), nuisent à la lisibilité de ce dernier. Dans le cas de la séquence 2.2, l'absence de réaction, mais également de réflexion du personnage principal dans une situation bien connue du public, confirme l'incongruité du personnage en lui-même : il n'a rien compris de ce qui vient de se produire. Dans la séquence 2.1, l'absence au montage du train nordiste et de ses passagers dans les sept premiers plans les rend invisibles à la lecture préliminaire. Il ne s'agit pas seulement d'une incompréhension de Johnnie Gray, mais aussi des antagonistes qui perçoivent cet accident comme une attaque organisée : « La façon dont Keaton joue de la répétition, en liaison avec l'attente du spectateur et son corollaire : la surprise, lui

permet de définir des espèces de gags au second degré » (Lebel, 1964, p. 121). Le spectateur s'attend à ce que Johnnie se sorte indemne de la situation puisque c'est un gag classique de Buster Keaton, mais la résolution relance le procédé cognitif d'interprétation du gag du début en ajoutant en même temps que le disjoncteur un nouvel élément (la présence des ennemis) dont Johnnie n'était pas au courant non plus. La technique cinématographique keatonienne est souvent décrite comme exempte de montage, notamment chez Lebel, Coursodon, Carroll, Austerlitz, etc. :

in its use of foreground and background to set out the significant facts of the situation but also in its channeling of the relevant facts to the audience sequentially, thereby effectively replicating the detailed, phased selectivity available in editing in the context of the realism of the single shot (Carroll, 1976, p. 149).

La préférence de Keaton pour un moins grand nombre de plans au profit de longs plans d'exposition a été mentionnée plusieurs fois. Cela dit, Keaton connaissait les ressources du montage et les utilisait dans la résolution des gags. Le montage est utilisé par Keaton lors de la séquence 2.3 dans laquelle les plans 2.3.6 et 2.3.7 distancient en terme de temps et de montage les deux humeurs du commandant nordiste. Dans ce cas, le montage est encore une fois en continu et articulé. Toutefois, les deux plans remplacent l'effet d'une ellipse sur l'état du personnage, car entre le plan 2.3.5, dans lequel le dirigeant militaire est confiant et le 2.3.8, défait, car son plan a échoué, il y aurait autrement un faux raccord autrement. Keaton n'utilise pas toujours le montage au même titre que d'autres cinéastes de son époque, mais il le connaît, et dans ce cas-ci, dans une impression de continuité visuelle, il affiche le disjoncteur de façon efficace.

Le montage et l'absence de montage servent également la cause des grands performeurs comiques de l'ère classique d'Hollywood. Si la gestion du disjoncteur est essentiellement monstrative, la narration ne manque jamais de faire prendre conscience de la résolution du gag au récepteur. Carole Lombard et Jerry Lewis jouent des personnages excentriques. Dans la séquence 3.1, la crise de nerfs que traverse Irene (Lombard) au centre du cadre est l'événement majeur de cette séquence, mais le disjoncteur du gag vient de la réplique de sa mère lorsqu'elle compare l'affection d'Irene pour Godfrey (William Powell) à celui qu'elle avait pour son Poméranien. La réplique est bien audible, même lorsque les deux femmes se retrouvent hors champ, dans le plan suivant. Dans ce plan, le disjoncteur reste perceptible grâce au son hors champ et à la réaction de Godfrey dans l'image permet la résolution du gag. La règle du schéma actanciel est bien claire : il y a des personnages raisonnables et raisonnés et des personnages qui ne le sont pas. Dans cet exemple, Godfrey confirme l'absurdité de la réplique. Malgré le fait qu'Irene semble vivre un drame, le public a raison de rire d'elle. Donc, en entendant parfaitement la réplique de Madame Bullock, mais en y réagissant avec cynisme, un roulement des yeux et un soupire avant de quitter définitivement le champ, Godfrey offre une résolution au gag. Irene est interprétée par une célébrité aimée du public, elle est dépeinte de façon condescendante pour son statut et son intelligence, mais elle demeure une personne fondamentalement bonne et attachante. C'est Godfrey qui dicte quand il faut arrêter de sympathiser à sa cause et il faut donc le voir à l'écran, à travers toutes ses tentatives d'évitement de sa maîtresse de maison. La dynamique entre le raisonné Godfrey et l'impulsive Irene est encore une fois visible dans la séquence 3.2. Montrant Irene en son centre, l'alternance entre plan de demi-ensemble (plans 3.2.1 et 3.2.3) et plan américain (3.2.2 et 3.2.4) fait figure de champ contrechamp, puisque Godfrey est inclus dans le cadre une fois sur deux. La réaction du major d'homme est donc incluse dans la séquence et le spectateur peut remarquer tous ses efforts pour ignorer Irene, concrétisés dans le dernier plan de la séquence lorsque Godfrey doit passer le cadre de la porte pour quitter la pièce, là où Irene se trouve. L'homme l'ignore, tandis que la femme attend à tout prix un regard de

sa part. Le montage, bien que narratif, établit la relation entre les deux points de vue : celui de Godfrey, plus modeste, et celui d'Irene, privilégiée et capricieuse. La séquence aurait pu être tournée en un seul plan et fonctionner quand même, en l'occurrence le demi-ensemble qui montre bien les attitudes des deux protagonistes, mais l'assistance aurait manqué la performance de Lombard dans le mauvais jeu d'actrice d'Irene. C'est donc à la fois le montage qui assure la cohésion entre la performance comique et la dynamique entre Irene, d'une part et de l'autre, Godfrey qui discute avec Angelica Bullock, elle aussi insensible à la performance de sa fille, puisqu'elle ne comprend pas le second degré de sa mélancolie.

Les mêmes fonctions sont données au montage dans *Hollywood or bust*, c'est-à-dire, donner du temps d'écran à la performance de Jerry Lewis et montrer la dynamique entre les personnages du clownesque Malcolm (Lewis) face à Steve (Dean Martin) et à Terry (Pat Crowley), les personnages terre-à-terre auxquels le public s'identifie davantage. Dans la séquence 4.1, la dynamique entre Steve et Malcolm est établie dans le premier plan de la séquence, en plan moyen, lorsque le premier regarde impassiblement Malcolm recréer la chorégraphie du dernier film d'Anita Ekberg. Malcolm est présent dans le cadre pendant plus de vingt-sept secondes et est absent pendant trois secondes; durant ces trois secondes, on peut l'entendre à volume tout aussi élevé chanter la mélodie sur laquelle il danse. Toute la séquence est axée sur Malcolm par le biais du montage et du mixage sonore, tandis que les premier et dernier plans établissent la relation entre les deux protagonistes. Donc même si une fois encore, il s'agit d'un montage narratif, celui-ci est utilisé pour avantager la performance d'un acteur sur l'autre et établir la relation entre les deux. Le même phénomène est observable dans la séquence 4.2. Pendant la séquence, qui dure vingt-sept secondes,

Jerry Lewis en occupe vingt-trois à performer ce qui fait sa renommée : sa voix, ses expressions faciales et ses faux mouvements de danse, qui occupent à eux seuls seize secondes. Le dernier plan de la séquence, 4.2.8, montre même Malcolm en train de danser alors que le couplet chanté par les deux autres personnages est déjà terminé. La performance de Lewis est montrée à l'écran pour le plaisir du spectateur, puisque la musique est officiellement extradiégétique et que les deux autres personnages ne réagissent pas puisqu'ils regardent la route. Ce gag renvoie à un spectateur extradiégétique et le montage lui offre une performance de Jerry Lewis pour le divertir. Donc, bien que continu et articulé, le montage narratif est orienté et biaisé, non en vue d'une construction logique de la diégèse, mais pour la qualité de la performance de sa tête d'affiche.

En somme, bien que le montage des extraits 1.1 à 4.2 soit narratif, il travaille par admission et omission pour que soient montrés avec justesse à la fois la lecture préliminaire, le disjoncteur et la résolution du gag. Avec l'inclusion de cette dernière étape, le montage inclut subtilement une forme de discours, c'est-à-dire le disjoncteur et ce que l'assistance doit penser de ce disjoncteur, s'il s'agit ou non d'une incongruité risible : « Genette repart de cette distinction et en souligne toute l'ambiguïté : ce qui oppose l'histoire au discours, c'est moins une frontière absolue que le fait qu'on perçoive de façon variable celui qui parle dans les énoncés qu'il profère » (Gaudreault et Jost, 2017, p. 55). Bien que le *screwball* soit axé sur la parole, il est essentiel de prendre en considération le non verbal. La variation sur le locuteur n'est pas sur Madame Bullocks, de qui vient le disjoncteur, elle vient de Godfrey, qui réagit

silencieusement. Cet accès au point de vue qui influence la résolution du gag, ce n'est pas le monstateur qui nous l'offre, mais le narrateur. La scène n'a pas besoin du plan 3.1.2 pour fonctionner. Contrairement à cette séquence de *My man Godfrey*, l'absence de résolution à chacune des parties du long gag-séquence 1.2 pousse l'empathie envers les cinq partis confondus par le quiproquo dans *Love, loot and crash*. La narration dans ces gags laisse le crédit aux éléments profilmiques comme étant la source du procédé comique, mais c'est elle qui en souligne toute l'incongruité.

3.2.2 La conscience de soi [*self-awareness*] par le montage

Nous avons vu que tous les gags, même ceux présentant un montage dit narratif, tiennent leur part de discours. Nous nous attendons à la même chose de la part d'un montage dit discursif, littéralement. Cependant, nous avançons que la transparence de ce type de montage envers les éléments parodiques manifeste une conscience de soi [*self-awareness*] absente auparavant, une conscience d'être un film, une conscience d'être regardé. La deuxième portion du corpus d'analyses, qui comprend *Annie Hall*, *Top secret!*, *Austin Powers in Goldmember* et *The Lego Batman movie*, mixent les lectures « endogène » et « exogène » : « Le narrateur oscille d'ailleurs entre deux

positions, celle qui favorise une compréhension *endogène* de l'histoire, et celle qui mise sur une aide extérieure, la compréhension *exogène* » (Jullier, 2015, p. 47), assumant du même coup la présence d'un spectateur ou d'une spectatrice. Les gags sont conçus en fonction des connaissances et des références du public.

Le visage neutre devant le bris d'une convention filmique

À l'occasion de notre analyse des quatre premiers films, nous avons abordé la discrétion volontaire de la narration qui contribue à l'impression monstrative du gag. Durant cette période caractérisée par la parodie, un retournement s'opère. Les éléments profilmiques, comme l'interprétation des personnages, restent en retrait par rapport à la rupture avec les éléments filmographiques, comme les conventions du genre parodié ou simplement les normes narratives. *Annie Hall* s'insère dans cette deuxième catégorie, retournant sans arrêt les moyens narratifs classiques. Dans chacune des trois séquences, une nouvelle convention est brisée. Dans la séquence 5.1, Alvy à 40 ans brise sa ligne du temps et intervient dans sa propre analepse pour argumenter avec ses souvenirs. Sur le plan de la continuité visuelle, on trouve un faux raccord à cause de l'apparition d'un personnage dans la diégèse alors que la lecture préliminaire l'en

excluait. Cependant, l'absence de réactions de l'enfant Alvy, de son institutrice et de ses camarades de classe déplace la résolution du gag : l'incongruité n'est pas intradiégétique, elle est extradiégétique. C'est donc au public du film de l'interpréter en fonction de la forme du média lui-même. Le même principe s'applique à la séquence 5.2, lorsqu'Alvy s'adresse au spectateur pour plaider sa cause dans un débat avec un inconnu, pour que finalement, ce dernier s'adresse aussi au public. Comme ce n'est pas la première adresse à la caméra, l'élément de surprise qui brasse la lecture préliminaire vient du fait qu'un personnage secondaire s'exprime également par le bien de la caméra. Puis, finalement, la séquence 5.3 montre une discussion entre Annie et Alvy, dans laquelle les sous-titres qui apparaissent à l'écran ne traduisent pas leurs paroles, mais leur pensée. Dans ce dernier exemple, les deux personnages n'ont même pas à réagir puisqu'ils n'ont pas conscience du gag, qui a lieu en dehors de l'espace diégétique.

Cette implication des acteurs et actrices dans le développement des procédés comiques s'applique également dans *Top secret!*, *Austin Powers in Goldmember* et *The Lego Batman movie*, bien que ces exemples soient issus d'autres registres comiques. Le film des frères Zucker et de Jim Abrahams tient davantage de l'absurde, particulièrement avec les objets dont les fonctions ou l'apparence subissent une transposition. Dans notre corpus, citons la gare qui quitte le train, ou le balancier entre les luminaires de la salle de réception. Pour faire accepter cette dynamique entre les personnages et les décors, les acteurs et actrices se doivent de rester neutres face aux métamorphoses subies par ces objets. Il en va de même pour le visage du policier dans la séquence 6.2. Cette fois, il ne s'agit pas d'un objet, mais d'un acteur qui est physiquement métamorphosé. C'est donc à l'acteur de se mettre en valeur et il le fait en repoussant

Nick Rivers du champ de la caméra, et se retrouve seul, au centre du cadre. Les interventions profilmiques mettent en valeur l'intervention filmographique et le procédé comique. Dans le cas des gags d'*Austin Powers in Goldmember*, non seulement le regard du spectateur se confond avec l'objectif de la caméra, mais les connaissances précédant le visionnage par le spectateur ou la spectatrice sont également mises à profit dans ce troisième chapitre de la franchise *Austin Powers*, et cette neutralité des personnages face à la réalité alimente encore davantage le quiproquo que les éléments classiques de la mise en scène analysés jusqu'à maintenant.

En effet, les personnages restent neutres face à l'entrée en scène de Tom Cruise dans le rôle d'Austin, plutôt que Mike Myers, interprète dans les deux opus précédents ainsi que celui se retrouvant sur l'affiche du film ou sur la couverture du DVD ou Bluray, probablement vu par le spectateur avant de débiter le visionnage du film. Les personnages ne réagissent pas au fait qu'ils peuvent entrer en interaction avec les sous-titres traduisant les dialogues de M. Roboto du japonais à la langue du public. Ozzy Osbourne et sa famille ne réagissent pas au fait qu'ils se retrouvent dans le film qu'ils sont en train de commenter. Les procédés comiques se produisent quand même, mais c'est la réaction des personnages qui dictent le ton au registre comique du film. Pour ce qui est de Batman, dans sa version Lego, il commente les logos des compagnies de production, il sait qu'il est dans un film de Batman, mais en aucun cas il ne souligne le fait qu'il en est une version jouet. Alfred ne réagit pas non plus à la mobilité non conventionnelle de son protégé dans la séquence 8.2, rendue possible par son apparence non humaine, justement. La réaction des personnages valide ou invalide la convention brisée. Ils peuvent être neutres et l'accepter ou être choqués et la refuser. Ce qui est l'objet du comique, ce sont eux qui le mettent en valeur, que ce soit les

dialogues et les performances des acteurs comiques, comme dans le *screwball comedy*, les situations comiques comme le quiproquo dans le burlesque, ou la prise de conscience du spectateur ou des conventions de leur propres genre ou franchise dans les exemples du corpus contemporain.

Le nouveau discours comique : le métarécit

Le statut de vedette comique à l'époque hollywoodienne classique entraînait donc une mise de l'avant de la performance sur le plan de la monstration filmique, que ce soit par le temps ou l'espace à l'écran. Woody Allen a certes le statut de célébrité dans cinéma américain, mais pas au point d'être considéré comme un élément du code d'un genre comme un acteur ou une actrice du *screwball*. Il interprète néanmoins Alvy Singer, le personnage principal du film qui est imbu de lui-même qui ne tolère pas d'avoir tort. En observant la mise en cadre de nos séquences à l'étude, nous avons relevé que la mise en scène d'Allen est somme toute assez conventionnelle : un champ-contrechamp au cours d'une discussion, un plan d'exposition au début d'une scène, une narration qui explique la scène en cours. Le monstreur filmique, quant à lui, fournit des éléments de manipulation. L'instance narrative supérieure, un Grand Imagier, ou

comme nous l'appelons dans ce texte, un méganarrateur, propose un rapprochement avec le rôle du réalisateur ou de la réalisatrice du film (Buckland, 2018) ou encore du monteur ou de la monteuse (Gaudreault, 1999). Warren Buckland précise toutefois que dans l'approche narratologique, on considère cette instance maîtresse comme étant non personnifiable. Ces remarques sont intéressantes dans le cas d'*Annie Hall* puisque le film contient un narrateur, Alvy, visible dans la première scène et s'adressant à la caméra, donc à son public. La diégèse du film implique donc les récepteurs du message et le destinataire, Alvy Singer. Cependant, alors que la voix off qui lit les scènes dans un ordre précis (les associations d'idées proposées par le récit d'Alvy), le monstateur vient contredire la version de l'histoire d'Alvy :

However, the events of the histoire actually are themselves “a mental construction” that the reader or, in the case of a film such as *Annie Hall*, the viewer in a significantly different way learns through discourse or mimesis. In other words, what really happened or what we really see comes to us as narrative (Girgus, 2002, p. 45-46).

Alvy dictant quelles informations sont transmises et dans quel ordre, on pourrait croire qu'il est le méganarrateur. Il y a cependant un autre monstateur filmique qui cumule les contradictions envers le beau rôle qu'Alvy se confit dans son propre rendu des événements précédant sa rupture avec Annie. Alvy et le monstateur sont en lutte pour le privilège d'avoir raison, comme il l'est avec tous les autres personnages du film. La résolution de cette lutte se présente à la séquence 5.2, dans la file au cinéma. Alvy critique l'homme dans la file; Annie ne l'appuie pas. Il reprend ses critiques, cette fois en s'adressant au spectateur directement. Ce n'est pas la seule fois qu'il le fait dans le film, ce n'est pas exactement un élément de surprise pour les spectateurs. Ce qui l'est, par exemple, c'est que l'homme dans la file traverse à son tour le quatrième mur pour défendre ses arguments. Les deux hommes, à présence égale dans le cadre de la caméra, se disputent. Alvy déclare que cet homme a tort de parler du travail de Marshall McLuhan ainsi, car il n'a pas les compétences pour le faire : « You don't know

anything about Marshall MacLuhan! », dit-il. C'est alors que l'homme lui répond qu'il enseigne un cours universitaire intitulé « TV, media and culture » et qu'il se considère donc amplement formé pour commenter son œuvre. Alvy n'a pas de bons arguments pour répondre à cet homme, mais il contrôle son récit. Un panoramique vers la droite suit Alvy aller « chercher son argument », caché derrière un panneau : Marshall McLuhan en personne, qui fournit à l'homme le même argument qu'Alvy, qu'il est incompetent et qu'on devrait se surprendre qu'on le laisse enseigner quoi que ce soit dans une université. Devant l'air ébahi du professeur, Alvy clôt la scène en s'adressant au spectateur : « If life was only like this », confirmant que toute cette conversation n'a en fin de compte jamais eu lieu. Elle exprime cependant le désir du personnage principal d'avoir raison au point d'humilier son interlocuteur. Graham McCann, cité par Girgus (2002, p. 53), note que la réplique de McLuhan ne veut rien dire en tant que tel. Il n'argumente pas contre l'enseignant universitaire, il ne fait que le discréditer, ce qui est exactement ce qu'Alvy essayait de faire. Dans son fantasme de contrôle de la diégèse, il a simplement sorti un théoricien des médias de derrière un panneau et a contrôlé ce qu'il dit, c'est-à-dire rien de bien cohérent.

Pour résumer, Alvy a essayé tout d'abord d'assumer sa domination en rabaissant l'homme derrière lui aux yeux d'Annie, mais elle n'étant pas intéressée. Ensuite, Alvy a tenté par la monstration profilmique de gagner son argument, en s'adressant au public. Cette tentative a échoué puisque l'enseignant a utilisé le même moyen que lui et a même renforcé sa crédibilité. Cet échec, Alvy ne l'accepte pas et il utilise la monstration filmique pour gagner son débat, un mouvement de caméra pour aller chercher un élément hors cadre qu'il a inventé de toute pièce. Le protagoniste s'y prend donc par trois fois avant de gagner son point grâce à des arguments sans véritable

rapport avec les théories de la communication, mais qui se contente d'afficher sa supériorité sur l'inconnu. Il répète le processus plusieurs fois pendant le film, face à l'animateur de *talk-show* pour qui il doit écrire des textes, face à Annie, lorsqu'elle refuse d'admettre avoir fait un lapsus, face aux passants dont ils n'aiment pas les conseils. Nous verrons d'ailleurs qu'Alvy n'utilise pas que la monstration pour gagner ses arguments. Sa stratégie est donc de toujours élargir davantage la diégèse pour obtenir les appuis nécessaires.

En analysant la partie burlesque de notre corpus, des années 1910 aux années 1950, nous avons relevé que même en l'absence d'un montage discursif, le traitement filmographique des images laisse transparaître le discours comique. Le processus est plus évident dans la deuxième moitié du corpus d'analyses puisque le discours comique porte à la fois sur le monde diégétique et extradiégétique, celui du spectateur. Le film ne devient pas interactif et les interventions des personnages envers les spectateurs ne sont que superficielles (Austin Powers ne regarde pas vraiment le spectateur ou la spectatrice dans les yeux, il regarde dans l'objectif de la caméra pour donner cette impression.); c'est ce qui fait partie de la diégèse et ce qui n'en fait pas partie se crée une couche supplémentaire, le métarécit. Faisons preuve de prudence ici, puisque Gérard Genette, André Gaudreault et Mieke Bal ne le définissent pas de la même façon. Ce que Genette définit comme métarécit serait le récit raconté par un narrateur intradiégétique, qui en passant d'un élément de la diégèse à un autre par ses choix devient « métadiégétique » (Genette, 2007, p. 244). Le récit d'Alvy Singer dans *Annie Hall* serait, selon cette définition métadiégétique. Mieke Bal considère plutôt ce type de récit comme un hyporécit et Gaudreault, comme un sous-récit, puisqu'il est toujours sous le joug de la méganarration (Gaudreault et Jost, 2017). Nous avons

observé que la méganarrateur propose un discours sur les images, sons et autres matières de l'expression qui défilent à l'écran. Dans un métarécit, il peut également porter un jugement sur le contexte dans lequel le film est conçu : « l'incongruité peut n'être pas dans l'histoire, et dans ce cas, le disjoncteur est absent. C'est le cas des histoires dites 'métahumoristiques', décrites par [Attardo, Suls et Lefort] » (Lefort, 1999, p. 115). Dans le métarécit, les éléments de la diégèse côtoient ceux du contexte de production du film, de l'institution cinématographique et du contexte socioculturel duquel émerge le film, caractéristique de son époque. Dans le contexte de la parodie, c'est une mine d'or dans laquelle puiser des nouveaux gags.

L'adresse au spectateur par le montage

Le métarécit peut être mobilisé de façon directe ou indirecte. Les quatre films du corpus contiennent des regards et des adresses à la caméra, mais une simple évocation des références cinématographiques ou socioculturelles du public peut suffire. Les nouveaux créateurs indépendants de la comédie américaine recherchent d'autres ressources pour créer leurs gags et ça sera le cas chez Woody Allen et ZAZ, par l'affirmation du genre et par des interventions faites à travers un montage ouvertement

discursif. Allen utilise le métarécit pour confronter la méganarration avec le sous-récit, celui d'Alvy. La séquence 5.2 contient la scène de l'altercation entre le professeur et lui dans la file au cinéma, conclue par l'intervention surprenante d'un Marshall McLuhan imaginé par Alvy. Cette scène a pour fonction de réassermer la supériorité d'Alvy sur les autres personnages de son récit, du moins à son propre égard. Sachant que le protagoniste du film est lui-même un humoriste, cela est logique qu'il domine ses opposants en faisant rire son public, celui du film. Dans la séquence 5.3, « Qui raconte? » n'est pas aussi clair. Des indices portent à croire que ce n'est pas Alvy, mais bien le méganarrateur. Dans cette séquence, un champ contrechamp classique montre une conversation entre deux personnages. Pendant leur discussion, des sous-titres apparaissent à l'écran, non par souci de traduction linguistique, mais plutôt de traduction de leurs pensées. Alvy a accès à ses propres pensées, mais pas à celles d'Annie. De plus, leur fil respectif reflète le différend qui caractérise leur relation, c'est-à-dire l'insécurité d'Annie quant à ses propres connaissances et la tendance d'Alvy à objectifier et à vouloir contrôler les gens autour de lui (Girgus, 2002). Ces informations renvoient plutôt au point de vue du méganarrateur sur la relation entre les deux. Il s'agit encore une fois d'un montage discursif, au sens où il y a une discontinuité entre ce qui est dit dans les dialogues et dans les sous-titres, qui ont normalement une fonction de traduction linguistique. Il s'agit d'une subversion d'un des codes habituels du cinéma puisque les sous-titres doivent rendre accessibles au public des informations qu'ils n'ont pas les outils pour déceler normalement, comme les informations quant au temps et au lieu d'une séquence, des traductions, des clarifications, mais pas les pensées. C'est le narrateur filmographique qui souhaite rendre accessible ce contenu aux spectateurs et spectatrices afin de leur transmettre une nouvelle vérité sur le récit auquel ils assistent. Cette méganarration souligne le fait comique, non pas par la discontinuité visuelle ou auditive, mais dans l'ironie des pensées lorsque contrastées avec leurs paroles et à leurs expressions faciales prétentieuses : « Ironie : Forme d'esprit qui consiste à se moquer en disant le contraire de ce que l'on veut faire entendre ou à présenter comme vraie une proposition manifestement fausse pour en faire ressortir

l'absurdité » (Boily, 2013, p. 485). Il n'y a donc pas de discontinuité dans la forme, mais plutôt dans le fond et, sans être un montage discursif, tel que défini par Amiel, la narration est un discours assumé.

Les frères Zucker et Jim Abrahams sont des spécialistes de la comédie, mais pas du cinéma. Dans *Top secret!*, ils utilisent donc leur réalisation pour avancer leurs procédés comiques et tous les moyens sont bons pour y arriver. Tel qu'évoqué dans la section précédente, la monstration de la scène 6.1 brise une convention de vraisemblance, lorsque la caméra traverse le décor du wagon du train là où il y aurait normalement une vitre. La règle de trois est toutefois respectée : le procédé comique, tel que décrit par Luc Boily (2013), est une énumération qui substitue à la troisième répétition un élément surprenant. Dans ce cas-ci, la règle de trois s'applique en trois plans. Le plan 6.1.1 montre la cheminée qui relâche la vapeur et le plan 6.1.2 montre la vapeur qui s'échappe des roues. Ces deux éléments annoncent le départ du train. Dans le troisième plan, le train commence à avancer, mais il y a une surprise sur le plan de la monstration lorsque la caméra traverse la vitre, et révèle que c'est le quai qui s'est mis en marche et non le train. Les frères Zucker ont donc utilisé le montage pour compléter un procédé comique commun à toutes les formes d'humour. La narration filmographique est un moyen ici et non une fin. Dans la séquence 6.2, ils réutilisent les possibilités du montage pour obtenir un effet spécial impossible à obtenir autrement. En coupant les plans 6.2.1 et 6.2.3 par un contrechamp, les réalisateurs peuvent insérer la prothèse sous la main de l'acteur Val Kilmer (Nick Rivers) afin de donner l'impression de déformation du visage au policier. Il y a en ce sens une discontinuité, un faux raccord entre l'état du visage du policier au début et à la fin de la séquence. Cependant, le fait que l'objet de cette métamorphose soit intradiégétique, la main de Nick sur son visage,

résulte en un montage narratif puisque cette discontinuité a une cause. Le montage, même narratif, est un discours lorsqu'il s'agit de comédie, puisque la manipulation ou la métamorphose dans un but comique peut autant venir de la monstration que de la narration. Il faut les considérer comme les composantes d'une méganarration comique, un discours qui manipule l'histoire pour faire rire le public.

Cette hypothèse se défend également pour les gags tirés d'*Austin Powers in Goldmember* puisqu'ils constituent de bons exemples du problème soulevé par Bernard Lefort et qu'il désigne par le concept d'histoires « métahumoristiques » (1999, p. 115). Les trois gags font appel aux connaissances cinématographiques des spectateurs, que ce soit des films en général ou des précédents films de la franchise. Lorsque Tom Cruise est présenté à l'écran comme l'interprète d'Austin Powers dans la séquence 7.1, le disjoncteur ne sera pas perçu par le récepteur si ce dernier ne sait pas que Mike Myers est le véritable interprète. Malgré la lecture préliminaire qui annonce plusieurs fois l'arrivée du protagoniste des deux précédents films de la franchise, sans cette connaissance externe, pas de disjoncteur et par conséquent, pas de gag. La séquence 7.3 n'aura pas le même nombre de lectures différentes pour quelqu'un qui ne connaît pas la famille Osbourne. Au moment de la sortie du film, Ozzy Osbourne et sa famille étaient en vedette dans une télé-réalité qui a été diffusée de 2002 à 2005 sur la chaîne MTV. Il avait davantage de visibilité dans les médias. Un spectateur qui connaît peu le musicien n'aura pas conscience du caméo et se contentera plutôt des jeux de mots sur la poitrine féminine dont le principe même est axé sur la continuité des images. Le spectateur comprend que le début de la phrase actuelle complète la phrase interrompue de la séquence précédente. Il s'agit néanmoins d'un montage discursif, car il construit un nouveau discours à partir de fragments de la diégèse.

Dans *The Lego Batman movie*, le discours est plutôt affirmé en tout point dans les deux séquences. La séquence 8.2 est discontinue sur le plan de la distance parcourue par Bruce Wayne par rapport au temps qu'il avait entre les plans le montrant. La séquence 8.1 construit également un discours affirmé puisqu'un personnage de la diégèse partage du contenu extradiégétique, amusant le public qui se questionne sur ce qui fait partie du film et ce qui n'en fait pas partie, et sur ce qui explique que Batman possède ces connaissances. Pourtant, à l'écran, il n'y a aucune anomalie, c'est par la voix off que les éléments divertissants ont lieu. En temps normal, la présentation des studios précède le film. Dans ce cas-ci, un personnage les commente, mêlant diégétique et extradiégétique. Il est également en dehors du film puisque ce qu'il raconte n'a rien à voir avec l'histoire qui va se dérouler. Ses déclarations sont purement accessoires dans ce cas-ci. Il y a donc au montage narratif l'ajout d'un discours, car la discontinuité se trouve dans les attentes du spectateur à propos des logos des compagnies de productions et des déclarations qu'on entend généralement durant ce temps mort du film.

Le métarécit est extérieur au récit, mais fait partie de la méganarration en plus d'être mobilisé par le discours comique. Cette catégorisation renvoie à celle, plus simple, des formalistes russes, reprise par David Bordwell. Sans contredire celle de Genette, cette grande catégorisation récit/métarécit/monde réel (celui du spectateur) retrouvé dans nos analyses de la parodie renvoie à la *fabula*. Non représentable à l'écran, mais plutôt

reconstituée par le récepteur ou la réceptrice, qui s'applique bien à l'étape de la résolution des gags. Une simple analyse des procédés comiques à l'intérieur du récit nous empêchait d'expliquer le fonctionnement des gags et leur jeu sur les attentes par le public. La prise en compte de la méganarration nous a permis de saisir la part de discours même dans des gags à tendance monstrative. Nous voulons à présent synthétiser notre réflexion en abordant le traitement cinématographique d'une incongruité, qui permet d'en faire un gag à proprement parler.

3.3 Qu'est-ce qu'un (bon) gag?

Nous distinguons quatre éléments essentiels pour transformer une incongruité en gag : l'établissement du climat comique, la gestion des savoirs qui rend l'incongruité évidente, l'encadrement du disjoncteur par un travail de focalisation et un potentiel comique qui résonne jusque dans la *fabula*.

3.3.1 Avant le gag : établir le climat comique

Toute incongruité ne mène pas au rire. La relation entre le méganarrateur et le public est importante. Il faut le mettre en confiance et lui indiquer qu'il peut se sentir à l'aise de rire : « the comic craftman plants a series of signs that lets us know the action is taking place in a comic world, that it will be "fun" (even if at some moments it will not be), that we are to enjoy and not to worry » (Mast, 1973, p. 9). Le climat comique est perceptible dans le choix des acteurs (réputés pour la comédie ou non), les personnages unidimensionnels, le sujet, les dialogues et l'autoréflexivité artistique. Selon Violette Morin, le récit comique, selon le registre (ou si on préfère, le style de comédie) commence en établissant les bases, une « fonction de normalisation qui met en situation les personnages » (1966, p. 102), que ce soit dans une courte histoire drôle ou un plus long récit comique. Sans recourir au même concept, Lisa Trahair mentionne aussi la motivation artistique « becomes the means of attributing narrative function only if "the viewer cannot justify the stylistic work as necessary for some conception of realism, for transtextual ends such as genre or for compositional requirements » (Trahair, 2002, p. 311). De nombreux auteurs considèrent le processus cognitif comme central à l'appréciation de l'humour (Neale et Krutnik, Oring, Attardo, Chapiro, Chareaudeau, Vandeuken, Suls, Lefort, Morreall, Meyer etc.) avant le fait de rire. Mast ne croit pas qu'une histoire drôle est nécessaire à une comédie, qui contient par définition un climat comique (1973). Cependant, si l'histoire n'est pas drôle, elle doit proposer une fin rassurante. Par exemple, il est important que *Love, loot and crash* se

conclut avec le père, sa fille et l'amant en santé et que les criminels soient punis. Le fait de briser le climat comique avec la mort de la jeune fille aux mains du complice, par exemple, serait une expérience traumatisante pour le spectateur, qui anticipe une expérience positive et légère. Le climat comique est établi avant même le début du visionnage avec une affiche et une distribution qui annonce une expérience comique et divertissante, et c'est le discours comique qui doit maintenir cette relation avec le spectateur ou la spectatrice.

3.3.2 Gestion des savoirs : de la lecture préliminaire à la résolution

Du point de vue du gag, à présent, il faut comprendre que la lecture préliminaire donne au récepteur les références nécessaires pour comprendre le disjoncteur (à moins qu'elles ne soient dans le métarécit) et contrôle la perception du disjoncteur afin de provoquer la plus grande surprise. Dans un monde idéal, le spectateur ne s'attend pas à un gag lorsqu'il y en a un qui se produit. Dans le contexte d'une comédie, c'est une attente normale à avoir et le récepteur l'anticipe par défaut : « dans le film comique comme dans le film à suspense, le spectateur a une double attente : d'une part le déroulement normal d'une séquence, d'autre part l'attente particulière liée au fait qu'il

s'attend à rire ou à éprouver de l'angoisse» (Nacache, 2005, p. 28). Nacache avance le fait qu'en ressentant le climat comique à l'écran, le spectateur ou la spectatrice se place en mode analytique, celui d'attendre les gags et de vouloir les résoudre avant même leur apparition à l'écran : « both writers and readers are always already literary theorists » (O'Neill, 1996, p. 16). Une autre option qui s'offre à la lecture préliminaire est de laisser croire que tel gag va se produire, mais qu'un autre disjoncteur survient pour remplacer ou juxtaposer à l'ancienne lecture.

L'usage des conventions filmiques est mobilisé pour établir la lecture préliminaire. Dans *The General*, l'histoire est articulée sur la trajectoire du chemin de fer, puisqu'elle se passe sur un train. Après plusieurs scènes à avancer en ligne droite, le spectateur peut s'attendre à ce que le canon qui vise Johnnie s'apprête à tirer dans cette direction. Voilà pourquoi le virage au moment opportun n'est pas un disjoncteur prévisible. Dans les séquences d'*Annie Hall* 5.1 et 5.3, la réalisation montre un champ contrechamp classique. Des faux raccords servent de disjoncteur aux gags. Le positionnement devant la caméra est important, puisque proposer une mise en scène classique permet d'établir cette convention pour le spectateur, dans sa lecture préliminaire du gag. La séquence 5.2 n'est pas en champ-contrechamp. Elle consiste en deux plans sur le même axe, à échelles différentes. Nous pourrions presque les considérer comme le même plan. La monstration filmique prétend qu'il s'agit d'une scène entre Alvy et Annie, et non entre Alvy et l'enseignant derrière lui jusqu'à ce qu'Alvy brise le quatrième mur. Le public entend sa voix, mais a besoin de le chercher. La monstration profilmique le rend accessoire dans la scène. Il est l'objet de la conversation entre Alvy et Annie, qui tente de s'en défilier. Le disjoncteur du gag sera d'autant plus surprenant, Alvy s'adressant au public directement dès la toute première scène du film. Cet accès privilégié au public

lui était toutefois exclusif jusqu'à ce que l'homme dans la file vienne à son tour plaider sa cause. Il passe donc d'objet à sujet en sortant de derrière Alvy, là où il se trouvait depuis le début de la séquence et en s'avançant au même niveau que lui devant la caméra. La mise en scène sert ici à dissimuler le disjoncteur via des conventions filmiques : l'utilisation du centre de l'image et de l'avant-plan pour mettre le spectateur sur une fausse piste concernant l'objet de la scène qui va suivre.

Un usage des conventions de la mise en scène et de la mise en cadre peut donc aider à l'élaboration de sa lecture préliminaire et, par conséquent, de sa rupture, avec le disjoncteur. Cela peut également se produire lorsque c'est la mise en cadre qui rompt avec ses propres conventions et non un autre champ d'interventions. La séquence 6.1, issue de *Top secret!* en est un bon exemple. Dans cette séquence, le monstreur y va d'une triade, ou d'une règle de trois : « Briser l'énumération de trois éléments par un dernier surprenant » (Boily, 2013, p. 485). Alors que les deux premiers plans annoncent le départ du train, le troisième vient plutôt briser cette tendance en inversant la situation, puisque c'est la gare qui quitte et non le contraire. Cependant, pour parvenir à cet effet, le monstreur y va d'un tour de passe-passe, en s'avançant dans le champ et en traversant le décor, la fenêtre du compartiment de train dans lequel Nick est installé, trahissant la monstration profilmique qui avait installé le décor comme un wagon de train conventionnel, équipé de fenêtres vitrées. Les frères Zucker et Jim Abrahams voulaient faire fonctionner leur gag à tout prix : « We didn't do a good job of storytelling and movie structure. We broke a lot of rules, but not in good ways. » (Jerry Zucker, cité dans Ryan, 2014, s. p.). Une alternative pour ne pas briser cette convention de réalisme est de filmer la gare qui s'éloigne dans un nouveau plan, qui séparerait les espaces intérieur et extérieur de la cabine du train. Le rapport spatial et temporel

n'aurait pas été aussi clair entre le train et la gare, puisqu'en s'éloignant, les deux lieux n'auraient plus été mis en rapport l'un avec l'autre dans le même espace. Cet étrange mouvement de caméra était donc nécessaire à la résolution du gag puisqu'il en était le disjoncteur. Les trois cinéastes ont donc préféré la maladresse cinématographique à l'échec de leur gag.

Austin Powers in Goldmember et *The Lego Batman movie* se tournent vers les connaissances du public pour créer leurs gags. Tout d'abord, la première scène d'*Austin Powers in Goldmember* (7.1) montre le protagoniste dont l'interprète a été remplacé. Pour le savoir, les spectateurs doivent avoir vu les deux premiers films de la franchise, ou avoir eu accès à des éléments de promotion du film avant le visionnage : affiche, bandes-annonces, boîtier DVD, etc. Autrement, le disjoncteur est absent et le gag passera sous silence. La lecture préliminaire laisse présager un film d'action, qui est déjà le genre parodié par la franchise. Les plans isolent des signes qui amènent à croire que le personnage à l'écran est Austin Powers. Au plan 7.1.68, la caméra au sol montre les pieds du héros qui atterrissent dans le cadre. Un travelling vers le haut remonte à la tête du héros, au moment où celui-ci se retourne. Ce plan révèle le disjoncteur de façon efficace, mais le disjoncteur est externe au film. Comme nous l'avons mentionné, la lecture préliminaire affichait le retour d'Austin Powers et il est bel et bien à l'écran. Il n'y a donc, en ce sens, pas de disjoncteur sauf pour ceux et celles qui ont les connaissances pour comprendre le gag. Puis, à la fin de ce mouvement de caméra, une mention écrite valide le disjoncteur en inscrivant Tom Cruise comme interprète d'Austin Powers. La confusion durera jusqu'à la fin de la scène, lorsqu'il sera révélé qu'il s'agit plutôt d'une mise en abîme et qu'un film basé sur la vie du personnage principal met en vedette Tom Cruise. Cela dit, pour un spectateur qui n'avait pas les

outils pour relever le disjoncteur, il ne s'agit que d'une mise en abîme, ornée de caméos de Gwyneth Paltrow, Kevin Spacey, Danny DeVito, Steven Spielberg en plus de Cruise. La fin de la séquence 7.3 montre Ozzy Osbourne qui se plaint à sa famille que le même gag avait déjà été fait dans le film précédent; on tombe ainsi dans le métahumour. Bien que le premier disjoncteur, qui requiert une connaissance du film *Austin Powers : the spy who shagged me* (1999), soit absent, un deuxième vient du fait qu'un personnage critique son propre film à l'écran. Puis, la séquence 8.1 montre les logos des compagnies de productions avec la voix off de Batman qui donne son opinion sur les producteurs du film. À ce moment, si les spectateurs ne connaissaient pas les studios en question, Batman les en a informés.

3.3.3 Focalisation avant, pendant et après le disjoncteur

En analysant la monstration, nous avons constaté que le cadre comprend le disjoncteur et que les autres éléments restent en retrait pour le mettre en valeur. Ces interventions sont effectuées dans un but de focalisation, un élément essentiel au bon déroulement du gag :

The primary means of manipulation is what is traditionally known as point of view or “perspective.” The view from which the elements of the fabula are being presented is often of decisive importance for the meaning the reader will assign to the fabula. The concept is best judged by letting each party give his or her own version of the events: their own story. Focalization, then, is the technical aspect, the placing of the point of view in or with a specific agent (Bal, 2017, p. 66).

Cette définition de Mieke Bal avance que la focalisation consiste en la manipulation du point de vue du récepteur. Cela permet au récepteur de recevoir toutes les informations nécessaires pour arriver à résoudre le gag lui-même. À la fin de cette citation, l’auteure parle de joindre le point de vue du spectateur à celui d’un agent spécifique, un personnage par exemple, mais ce pourrait également être une entité externe, un méga-narrateur qui guide le public. Dans cette section, nous allons donc observer comment cette focalisation influence la lecture de la séquence comique.

Pour alimenter cette focalisation du spectateur ou de la spectatrice sur le disjoncteur, la mise en cadre utilise le point de ralliement du regard à l’écran : le centre du cadre :

Each scene’s temporal relation to its predecessor will be signaled early and unequivocally (by intertitles, conventional cues, a line of dialogue). Lighting must pick out figure from ground color must define planes; in each shot, the center of story interest will be near the center of the frame. Sound recording is perfected so as to allow for maximum clarity of dialogue. Camera movements aim to create an unambiguous, voluminous space (Bordwell, 1985, p. 163).

David Bordwell résume bien les propriétés du monstreur qui permettent d’attirer l’attention du public : l’éclairage, l’usage du centre du cadre et le perfectionnement de l’enregistrement sonore. Dans la sous-section précédente, nous avons étudié les

déplacements de Carole Lombard et de William Powell afin de donner à l'actrice toute la liberté nécessaire à sa performance comique. Dans la séquence 3.1, il avait déjà été établi en ce sens que Godfrey (Powell) contournait l'action afin de ne rien enlever à l'attention dédiée à Irene (Lombard) venant autant des membres de sa famille dans le film, que par les spectateurs et spectatrices, divertis par cette dynamique entre les personnages. En contournant ainsi l'action, Godfrey non seulement se retire-t-il du conflit, mais il quitte momentanément le cadre jusqu'à la fin du plan. La mise en cadre est donc organisée de façon à ce qu'Irene et Angelica se retrouvent seules au centre du cadre lorsqu'arrive le disjoncteur : la comparaison de Godfrey avec un loulou de Poméranie. Une lampe, placée en amorce du cadre, cache même le corps des deux femmes pour laisser l'attention du public sur leurs visages. Et lors de la résolution du gag, la réaction de Godfrey se retrouve en plan rapproché (un plan *psychologique*, laissant mieux paraître ses expressions) au centre du cadre. La focalisation participe donc à la dynamique entre Irene et Godfrey, passant d'un à l'autre au moment opportun. Dans ce second plan (3.1.2), le protagoniste confirme l'intuition du spectateur ou de la spectatrice en levant les yeux au ciel, et valide son jugement et son détachement de cette famille riche et excentrique. La séquence 3.2 confirme cette analyse puisque la mise en cadre contrevient aux axes du regard établis par les personnages qui discutent. À l'avant-plan, Godfrey et Mrs Bullock discutent de ce qu'Irene aimerait manger pour le repas, puisque cette dernière refuse de répondre à Godfrey. Plutôt que de présenter cette scène par un classique champ-contrechamp entre les deux interlocuteurs, la mise en cadre se fait encore une fois autour d'Irene. Elle est d'ailleurs venue s'y placer par elle-même, alors que le dialogue était déjà commencé. Au centre de quoi est-elle venue se placer? Certainement pas du champ de vision de Godfrey, dont elle tente d'attirer la pitié, puisque celui-ci discute face à Mrs Bullock. Dans ce cas-ci, elle est même perpendiculaire à l'axe de regard entre Godfrey et sa mère. Elle est plutôt au centre du champ de vision du spectateur, puisqu'elle est au centre du cadre. La caméra a une focale qui permet une profondeur de champ élevée et l'espace est bien éclairé. L'ombre légère derrière la tête de Lombard, perceptible dans les plans 3.2.2 et 3.2.4, montre que

l'éclairage est placé face à son visage. La mise en cadre nourrit parfaitement la focalisation vers la performance comique de Carole Lombard. Nous pourrions même ajouter l'argument que la longue boîte tenue par Godfrey tout au long de la scène pointe vers Irene jusqu'au dernier moment, lorsque celui-ci quitte le salon en ignorant la maîtresse de maison. Tous les éléments profilmiques pointent vers elle, mais ceux-ci n'ont de sens qu'avec un certain cadrage de la caméra. Le principe est le même lorsque la moitié de l'espace du cadre est laissé à Jerry Lewis et à son personnage dans *Hollywood or bust*, malgré le fait que trois personnages principaux se retrouvent à l'écran. Que ce soit de façon verticale dans la séquence 4.1, ou horizontale dans la séquence 4.2, Malcolm a la moitié de l'image pour lui dans tous les plans où il est présent. Dans les plans larges, il est au centre du cadre. La séquence contient huit plans et il apparaît de la sorte dans quatre d'entre eux. Parmi les plans restants, deux sont des plans d'exposition de la trajectoire de la voiture et, dans les deux derniers, Steve (Dean Martin) et Terry se divisent l'espace. Cette attention à la performance de Lewis ne tient pas du hasard. La mise en cadre indique au spectateur ou à la spectatrice que c'est Lewis qu'il ou elle doit regarder. Ils n'ont même pas besoin de le chercher. La dynamique s'observe encore actuellement dans la séquence entre Alfred et Batman dans *The Lego Batman movie*, qui joue sur la dichotomie personnage sérieux/personnage loufoque pour faire ressortir la performance comique du second.

Reprenons à présent la séquence 6.3, qui, contrairement aux autres séquences du film, n'est pas un gag réussi puisqu'il passe souvent inaperçu : « Val [Kilmer, qui interprète Nick Rivers] jumps onto the chandelier and the chandelier comes down, in the background you can see the other chandelier go up » (David Zucker, cité dans Ryan, 2015, s. p.). Nous nous penchons sur les raisons qui nous ont fait manquer cette

appréciation, n'ayant jamais remarqué le gag nous-mêmes. Dans le film, Nick est en plein numéro musical. Plusieurs gags simultanés sont en développement, comme ce numéro de Rock n' roll aux paroles légères (*Tutti frutti* de Little Richard) qui conquièrent le public, constitué de gens de grande classe et d'un certain âge. Plusieurs plans filment les musiciens, qui ont magiquement troqué leurs instruments d'orchestre pour des guitares électriques et jouent la chanson avec plaisir. Beaucoup de choses se passent, en plus de la performance musicale de Val Kilmer. Dans le seul plan 6.3.1, Nick arrive par la gauche du cadre, en marchant sur les tables, s'accroche au luminaire et se balance jusqu'au parterre. Au début du plan, Nick est en plan italien et un mouvement de caméra suit son mouvement, le laissant au centre du cadre lorsqu'il amorce sa descente. Cette première partie du mouvement nous laisse donc croire que le sujet de notre attention, ici, devrait être Nick et la cascade qu'il s'apprête à faire, non pas le luminaire du fond. Un autre élément qui focalise l'attention sur son acrobatie est que l'image est en plongée, puisque la caméra est sur la mezzanine et filme vers le parterre. Notre attention étant par défaut portée vers le centre du cadre, la plongée crée ensuite une ligne de perspective vers le bas de l'écran, là où des invités sont assis à table et regardent Nick foncer vers eux, accroché au gigantesque chandelier. Au mieux, la lecture préliminaire d'un gag potentiel nous indiquerait que le disjoncteur va venir de Nick, de cette table ou du parterre, pas du plafond. Dans le coin, en haut à droite de l'image, le second chandelier remonte vers le plafond, certes, mais personne ne le regarde. Le gag en lui-même respecte l'idée d'incongruité – résolution, mais la mise en cadre n'est pas la bonne :

Cependant, le traitement n'est pas seulement cognitif (au sens habituel du terme). Le texte humoristique peut se présenter aussi de manière telle que des lectures différentes sont possibles et celles-ci ne dépendent pas des seules compétences des lecteurs. Le texte propose, il n'impose pas (Lefort, 1999, p. 120).

L'idée d'utiliser ce gag dans notre corpus, malgré son insuccès, est de démontrer que le gag et sa performance sont indissociables ; bien que le disjoncteur reste le même, la lecture préliminaire, elle, est orientée. Si cette première étape du modèle est mal focalisée, alors le disjoncteur sera rendu invisible; et, sans disjoncteur, il n'y a pas de gag. Pour résumer, là où le monstreur filmique a failli à sa tâche, c'est dans sa focalisation. Le déplacement de Nick vers le centre du cadre, au début du plan 6.3.1, influence le spectateur à croire qu'il est le point d'intérêt, un peu à la manière dont on le faisait pour Lombard et Lewis. La contre-plongée crée une perspective vers le parterre, là où Nick terminera sa cascade. Cette monstration en elle-même est tout à fait logique et le public n'a pas à se questionner si elle a manqué son but. Pendant ce temps, au fond, le chandelier qui remonte n'occupe qu'environ un seizième du cadre, tandis que Nick est en plan italien, voire moyen. Il occupe donc toute la hauteur de l'image. Pour focaliser le regard du récepteur ou de la réceptrice vers ce jeu avec les chandeliers, des éléments nouveaux auraient été nécessaires, comme une réaction sonore ou le regard des invités orientés vers le chandelier, afin de créer une autre perspective à l'intérieur du cadre qui aurait incité le public à contempler ce qui se passe au fond du champ. Cela aurait pu être un ou plusieurs autres plans de plus près. La caméra aurait pu être placée de façon perpendiculaire à l'axe entre les deux chandeliers, ainsi le spectateur aurait pu remarquer la relation entre les deux. Le mouvement du chandelier en lui-même aurait pu être facilement remarquable. Une plus grande remontée ou encore une chute au moment où Nick lâche le premier chandelier aurait certainement attiré davantage l'attention. Bref, la relation spatiale entre le disjoncteur et le spectateur est primordiale dans le déroulement du gag. Nous pouvons affirmer que les fonctions de la focalisation dans un gag sont de dissimuler et de révéler les éléments de la lecture préliminaire, du disjoncteur et de la résolution au bon moment, afin que la perception du public respecte le discours sous-entendu par le méganarrateur.

3.3.4 Comique jusque dans la *fabula*

En 1972, Genette a publié les *Discours du récit*, dans lesquels il identifie l'ordre, la durée, la fréquence, le mode et la voix comme les principaux paramètres du récit. Le premier paramètre, l'ordre, ne désigne pas seulement l'ordre dans lequel les événements sont présentés au récepteur, mais aussi la ligne du temps des informations qui lui sont transmises. Nous avons relevé précédemment que la focalisation utilise les moyens cinématographiques pour dissimuler le disjoncteur jusqu'au moment approprié pour qu'il ait l'effet le plus surprenant possible par rapport à la lecture préliminaire. Pour atteindre l'expérience visée, l'ordre est effectivement pertinent puisqu'il oriente la lecture préliminaire du spectateur ou de la spectatrice grâce à des informations qui ont pour fonction de dissimuler ou de préparer la révélation du disjoncteur. Toute la séquence du quiproquo entre les cinq personnages de *Love, loot and crash* de Mack Sennett est basée sur l'ordre. C'est en cumulant les indices de désinformation de chacun des personnages au fur et à mesure que l'action se déroule que le spectateur peut véritablement apprécier l'état des choses.

En plus de la succession des informations, la durée est également un paramètre essentiel à l'appréciation d'un gag. D'une part, la durée de la présence d'un disjoncteur dans un plan est déterminante pour la réussite du procédé puisque le récepteur doit avoir suffisamment de temps pour remarquer le disjoncteur. À l'époque classique hollywoodienne, la monstration consacre une bonne partie de la durée des séquences à isoler la performance de ses vedettes pour offrir au spectateur ce qu'il est venu apprécier. Chez Buster Keaton, les lectures préliminaires prennent le parti de Johnnie Gray et sont suffisamment longues pour laisser croire au spectateur que la suite de la séquence est ce à quoi le protagoniste s'attend également. Le disjoncteur apparaît et disparaît ensuite rapidement pour que le spectateur le constate alors que le héros du film se trouve de dos à l'action. La fréquence, comme troisième paramètre, ouvre la voie aux quelques règles de trois que nous avons remarqué en analysant notre corpus de gags. La fréquence peut justifier une lecture préliminaire, car « Un événement n'est pas seulement capable de se produire : il peut aussi se reproduire, ou se répéter » (Genette, 2007, p. 111). Les séquences 6.1, 7.1 et 8.2 recourent à ce procédé. La répétition place le spectateur en position d'établir une nouvelle normalité dans la séquence, qui est immédiatement rompue par un disjoncteur. Le quatrième paramètre, la voix, est important chez Woody Allen, puisque de multiples niveaux de narration se juxtaposent. La voix, ici véhiculée la méganarration, dicte le parti à prendre. Genette cite Émile Benveniste qui affirme que « l'*histoire* ne va pas sans une part de *discours* » (Genette, 2007, p. 219). Dans le cadre d'une comédie, c'est au méganarrateur de compenser lorsque le disjoncteur ne correspond pas strictement à la situation qui se produit entre les personnages, mais qu'elle est plutôt partie du métarécit. Finalement, le paramètre qui nous apparaît essentiel au contexte comique est le mode : « il n'y a pas seulement une différence entre affirmer, ordonner, souhaiter, etc., mais aussi des différences de degré dans l'affirmation, et que ces différences s'expriment couramment par des variations modales » (Genette, 2007, p. 163). Selon Genette, le mode définit la gradation des divers éléments de l'acte énonciatif et selon nous, représente la motivation dans les choix de surexposer ou de sous-exposer certains éléments afin que

le disjoncteur soit révélé dans le meilleur contexte possible. Prenons par exemple la séquence 4.2 qui commence sans Malcolm dans la voiture alors qu'il prenait part au voyage. Alors qu'un plan d'exposition de l'entièreté de la voiture aurait pu révéler que Malcolm est caché derrière la banquette et ainsi ruiné l'effet de surprise, force est d'admettre que les plans d'ensemble sont rares dans tout le corpus analysé. Au contraire, une exposition complète de la diégèse ruinerait le détail manquant qui doit créer l'effet de surprise. Les plans larges font cependant partie du style de Buster Keaton. Il offre l'exposition à son spectateur, mais la cache à son personnage principal. L'intention comique ou de faire rire relève donc du mode :

The narrator system works as a sort of interiorized film lecturer. It not only involves strategies to make the narrative legible, but it also provides the psychological motivation and more complex characterization that the new, more sophisticated narratives demanded (Gunning, 1991, p. 93).

Cependant, la même contrainte apparaît lorsqu'on analyse les paramètres du récit de Gérard Genette, comme dans les gags qui relèvent du métarécit. Lorsque l'auteur analyse le « discours narratif », il implique « l'étude des relations, d'une part entre ce discours et les événements qu'il relate [...], d'autre part entre ce même discours et l'acte qui le produit réellement [...] ou fictivement. » (Genette, 2007, p. 14-15). Genette s'est pourtant inspiré de Tristan Todorov, qui reconnaît pour sa part que l'action de raconter une histoire ne peut se faire sans une part de discours :

Mais l'œuvre est en même temps discours : il existe un narrateur qui relate l'histoire; et il y a en face de lui un lecteur qui la perçoit. À ce niveau, ce ne sont pas les événements rapportés qui comptent, mais la façon dont le narrateur nous les a fait connaître (Todorov, 1966, p. 126).

Pour André Gaudreault, ce qui oppose l'histoire au discours chez Genette, c'est moins une frontière absolue que le fait qu'on perçoive de façon variable l'apport de l'énonciateur dans l'énoncé, ce qui représente à la fois une distinction et une ambiguïté (Gaudreault, 1999). Cette ambiguïté, dans le contexte de la comédie, pourrait être

réglée par le concept du climat comique, mais ne répond pas à la question des références extradiégétiques qui servent le disjoncteur comme dans les séquences 7.1, 7.2, 7.3 et 8.1.

Austin Powers in Goldmember est le troisième épisode d'une franchise comique à succès reconnue pour son usage de la parodie. Dans cette situation, le climat comique est déjà établi avant même le début du film en raison des deux longs-métrages qui ont précédé. Nous retenons la séquence 7.2 pour illustrer le reste du propos. Arrivé à cette scène du film, le public a déjà assisté à plusieurs gags autoréflexifs qui réfèrent à



Plan 7.2.1



Plan 7.2.2

l'extradiégèse. Par contre, aucun d'entre eux n'utilise les sous-titres. Le fait que les personnages comprennent soudainement une langue qu'ils n'ont jamais apprise est étrange, mais le public n'est pas étranger à ce genre de fautes.



Plan 7.2.3

La focalisation ne laisse donc pas présager le gag, mais plutôt la continuité de l'histoire, l'enquête menée par Austin pour retrouver son père. La confusion du spectateur ou de la spectatrice commence donc à l'apparition du disjoncteur, alors que des éléments du décor cachent une partie des sous-titres. C'est un personnage, Foxy, qui vient résoudre le disjoncteur, à Austin, mais aussi au public. Le plaisir du gag réside dans les multiples façons d'interpréter le gag, à commencer la première couche : le second sens compris initialement par Austin. Dans ce cas-ci, « *Please eat some shitake mushrooms.* » a été coupé par un objet blanc de façon à former la phrase « *Please eat some shit.* » (Traduction libre : Mangez de la merde, s'il vous plaît.) Le gag est répété quelques fois, tout au long de la scène, avec un énoncé différent. C'est le croisement entre les couches de la diégèse qui enrichit l'expérience du gag. Comment se fait-il qu'Austin puisse lire les sous-titres ? Tous les personnages en sont conscients et n'en sont pas surpris. Peuvent-ils tous lire les sous-titres, mais choisissent de les ignorer ? Est-ce que la règle peut s'appliquer à tous les films avec un personnage qui comprend une langue étrangère sans la parler ? Austin regardait en direction de l'emplacement des sous-titres dans le plan précédent. Dans la diégèse, les sous-titres sont-ils placés devant un personnage au niveau du tronc, et le fait qu'ils soient au bas de l'écran pour les spectateurs est-il circonstanciel ? Ces multiples couches assurent la postérité du gag, puisque ce sont des incongruités qui ne sont jamais tout à fait résolues. Un spectateur motivé pourrait en reparler encore, dix-huit ans plus tard, dans son mémoire de maîtrise.

Le rôle du méganarrateur est difficile à identifier puisqu'il ne s'agit pas d'une simple cascade burlesque. Il s'agit plutôt d'un jeu entre le spectateur, les personnages et la couche entre la diégétique et l'extradiégèse. Au début de la séquence, le méganarrateur semble faire un travail de facilitateur en proposant des sous-titres dans la langue du public pour les répliques en japonais du personnage de M. Roboto. Le monstreur filmique cadre les trois personnages (Austin, Foxy et M. Roboto) dans ce qui semble être un champ contrechamp assez conventionnel. M. Roboto est au centre du cadre, dans le premier champ (plan 7.2.1), dessinant un axe de la caméra qui passe entre Austin et Foxy, ses deux interlocuteurs. Le contrechamp est plutôt placé à 45° d'Austin et Foxy. Ces deux plans demeurent une forme de champ contrechamp assez classique et cohérent, puisqu'elle respecte la règle du 180°. La monstration filmique nous communique donc une lecture préliminaire : c'est une scène classique de dialogues et, comme un personnage s'exprime en japonais, des sous-titres sont présents pour traduire ses répliques aux spectateurs. Lorsque les sous-titres sont dissimulés par un objet blanc dans le champ, le spectateur peut être confus. Mais lorsqu'Austin réagit, le public réalise qu'il a compris la même chose que lui. Ce disjoncteur était dissimulé dans la monstration profilmique, en insérant des objets blancs dans le décor, certes, mais aussi par le fait qu'Austin regarde vers le bas, comme si le champ du plan 7.2.1 représente aussi son champ de vision.

Reprenons depuis le début : le méganarrateur commence son gag en présentant un champ contrechamp banal. Il sème la confusion avec les sous-titres cachés en partie et c'est l'intervention du personnage, dans la monstration profilmique, qui vient confirmer la nouvelle hypothèse du spectateur. Au plan suivant, Foxy pousse l'objet blanc plus loin pour montrer les sous-titres en entier et corriger Austin. Le méganarrateur par la narration filmographique fait donc comprendre au spectateur qu'Austin est victime d'un effet de montage. La remarque de Foxy ne s'adresse cependant pas qu'à Austin, mais aussi au public. La résolution du gag révèle une brèche dans le quatrième mur, confirmé par Austin à la fin de la scène lorsqu'il adresse un regard à la caméra. Le discours du méganarrateur englobe l'expérience des personnages et celle des spectateurs. C'est lui qui l'a dissimulé lors de la lecture préliminaire, a semé une confusion tant chez Austin que les spectateurs et a utilisé Foxy pour la résoudre.

En début de recherche, nous avons l'impression que le gag comporte plusieurs couches de signification, ce qui lui permet d'être apprécié plusieurs fois, même si le disjoncteur est connu. Cette possibilité réapparaît en plaçant le gag dans le contexte de la *fabula*. David Bordwell décrit l'acte d'énonciation ainsi : « This includes the speaker, who puts linguistic codes to work; the listener, partner in a dialogue; and some reference to a shared world. The enunciation also includes the situation, or context, of the utterance » (1985, p. 21). Bordwell et Genette décrivent l'énonciation comme étant ancrée dans la réalité de l'émetteur et du récepteur. Cependant, la catégorisation de l'énonciation de Bordwell ne répond pas non plus aux références extradiégétiques de la compréhension d'un gag. L'auteur décrit la *fabula* comme ce grand univers narratif non pas linéaire, comme le concept d'*histoire* chez Genette, mais plutôt référentiel, ajoutant qu'en aucun lieu, la *fabula* n'est représentable à l'écran. Par conséquent, la *fabula*, chez les formalistes, ne correspond pas exactement au concept de diégèse, en narratologie. Elle est plutôt une construction que le récepteur peut se faire à partir des fragments de la

syuzhet ; elle n'existe donc pas en elle-même. Si nous acceptons cette définition de la *fabula*, alors elle peut inclure l'univers référentiel commun aux deux pôles de l'énonciation. Avec cette nouvelle définition, la *syuzhet* joue davantage le rôle de focalisateur, ce qui convient mieux à nos analyses. Cependant, nous avançons toujours l'idée que *syuzhet* et *style* ne sont pas en co-présence, mais plutôt mutuellement exclusifs dans le contexte comique. L'assistance reçoit la *syuzhet* comme une lecture préliminaire. Cette dernière peut être un récit autosuffisant. À partir du disjoncteur, le récepteur débute la résolution de l'incongruité. Il y a un travail de réactualisation de la *fabula*, et les incongruités deviennent la norme. Le *style* employé par le méganarrateur permet une variété supplémentaire de résolutions possible pour le récepteur. Cette *fabula* inclut des éléments extradiégétiques pour une compréhension *endogène* et *exogène*, appartenant à la fois au mégarécit et au métarécit.

Un gag peut être considéré comme tel lorsqu'un disjoncteur est perceptible. Pour être comprises et résolues, les étapes de la lecture préliminaire et de la résolution s'ajoutent respectivement avant et après lui. Nous avons vu que pour mettre le récepteur en confiance, le climat comique doit être instauré. Ensuite, un travail de focalisation oriente son regard tout au long des trois étapes. Mais l'efficacité du gag n'est pas proportionnelle au niveau d'incongruité, de surprise ou d'absurdité, comme l'affirmaient certains auteurs. L'efficacité du gag trouve son potentiel dans une *fabula* comique. À partir d'une même lecture préliminaire et d'un même disjoncteur présentés dans le *syuzhet*, la *fabula* comique permet aux résolutions de se multiplier. Nous prenons exemple sur la séquence 8.1, la séquence introductive de *The Lego Batman movie*. La lecture préliminaire montre les logos des compagnies de production, comme au début de n'importe quelle production. À ce moment, un gag n'est pas attendu. Puis,

la narration débute : la voix sérieuse et rauque du personnage principal se fait attendre, répondant à un certain stéréotype des films de superhéros. Cependant, ce cliché d'« Opening narration » au début d'un film ou d'un épisode pour mettre le spectateur en contexte (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OpeningNarration>) ne sert pas à installer l'ambiance du genre film de superhéros, mais plutôt le climat comique de la parodie. En commentant les logos de compagnie de production, Batman n'ouvre pas seulement la possibilité d'une seule résolution. Le gag peut être interprété comme un détournement d'une convention filmique (la narration introductive), mais aussi comme une critique envers les compagnies de production qui produisent ce film. De plus, le fait que celle-ci provienne d'un personnage, qui mentionne sa supériorité sur Superman, un autre personnage franchisé DC Comics, et qui trahit du même coup sa personnalité imbue de lui-même, l'ambiguïté dans le nom de la compagnie Warner Bros (« *Why not Warner Brothers? I don't know.* »), qu'il reconnaisse la moins connue des trois compagnies de productions, RatPac et qu'il change le sujet vers leur à la place, que l'établissement du climat comique soit contrasté par les nuages et les couleurs sombres de l'image qui donnent une ambiance plus sombre. Il y a également la voix de Batman, doublé par Will Arnett, qui parodie celle de Christian Bale dans la franchise *The dark knight*. Les interprétations sont multiples et l'une n'est pas supérieure à l'autre. Un gag complexe et aux interprétations multiples possède donc un avantage pour la postérité, parce que d'y repenser réactive le processus cognitif de réception du comique.

CONCLUSION

L'humour, comme sujet d'étude, a été abordé par des dizaines d'auteurs, provenant de domaines scientifiques différents. Pourtant, le premier obstacle rencontré en cours de recherche est justement l'absence de définition de celle-ci ou plutôt, une offre exponentielle, mais peu cohérente. En choisissant un médium en particulier, nous cherchions à identifier les spécificités médiatiques dans l'action de produire l'humour. Nous avons choisi le cinéma, par goût personnel. Nous avons creusé et creusé les liens entre l'humour et l'action de raconter, nous aidant des concepts offerts par l'approche narratologique. Chez Genette, nous avons trouvé les modalités du récit qui cadraient particulièrement bien avec certains présupposés de la performance comique : un bon *timing* et une intention de faire rire. Cependant, c'est chez Bordwell que nous sommes parvenus à comprendre et à expliquer la complexité d'un bon gag, un gag mémorable qui fait sourire à chaque fois qu'il nous revient à l'esprit. Un drôle de *syuzhet* et une drôle de *fabula*, mais le gag est surtout fait avec *style*.

En raison du manque de ressources sur ce qui forme précisément notre sujet – la forme filmique dans la structure narrative du gag cinématographique – nous avons opté pour un corpus normatif, caractéristique de l'institution cinématographique. Tous les films sont issus du cinéma hollywoodien et constituent une représentation blanche,

masculine et hétéronormative en grande majorité. Le choix de ce cinéma est justement la dimension normative et standardisante de ce cinéma, encore dominant, et qui renvoie les autres types de cinémas à la marge. Cependant, nous croyons que les conclusions tirées dans la présente recherche peuvent s'appliquer aux autres cinémas. Nous avons travaillé le cheminement narratif du disjoncteur comme devant être révélé au bon moment, à la suite à d'une lecture préliminaire qui donne l'information suffisante au récepteur dans un climat comique bien établi, et suivi d'une période adéquate de résolution pour être pleinement reçu et apprécié. Dans le cadre d'un cinéma plus spécialisé, comme le cinéma *queer*, le cinéma engagé ou différents cinémas nationaux, la façon d'établir le climat comique et la lecture préliminaire seront différentes puisqu'elles s'adapteront aux connaissances préalables du public. La forme prise par le gag reste la même, mais le contenu s'adapte aux présuppositions du spectateur cible. Par exemple, la comédie queer *But... I'm a cheerleader* (Jamie Babbitt, 1999) comprend un acteur dont le casting est ironique. Le film aborde l'histoire d'une jeune fille soupçonnée par son entourage d'être homosexuelle et qui est soumise à une thérapie de conversion. Le film se moque du programme même, mais aussi des rôles de genres et des stéréotypes associés à l'homosexualité. L'un des moniteurs de ce programme, lui-même diplômé et décrit comme « ex gay », qui a été guéri, est interprété par le fameux artiste de *drag*, RuPaul. Pour comprendre ce gag, le spectateur doit avoir une référence issue de la culture *queer*, dans laquelle RuPaul est une icône, très connue des personnes s'identifiant comme LGBTQ+. Pour une personne n'ayant pas cette référence, le gag ne fonctionne pas, puisqu'il ne détecte pas le disjoncteur : l'interprétation d'un ex-gay qui vante les thérapies de conversion, par une célébrité du monde du *drag*. Est-ce que ça fait de ce gag un mauvais gag, puisqu'il ne sera pas compris ? Pas nécessairement, puisqu'il n'est pas conçu pour être compris par tous. Au contraire, le film se moque de la culture hétéronormative et il devient sensé d'exclure ceux qui la représentent. Donc, si notre choix méthodologique d'utiliser des films « standards » mène à une faiblesse au niveau de la représentation des communautés et des cinémas marginaux, nous jugeons que les idées exprimées dans le cadre de cette

recherche peuvent s'appliquer quand même. Nous avons basé nos analyses sur la connaissance préliminaire du public du cinéma et de la comédie en général sans tenir compte des spécificités socioculturelles. La différence vient dans les référents communs entre les créateurs des gags et le public cible de leur production.

Nous avons défini le rôle du méganarrateur comme étant le raconteur du gag. La conclusion frappante, c'est que chaque champ d'intervention offre ses choix et que chacun d'entre eux importe sur le résultat. À l'instar d'un architecte comique comme Buster Keaton, même les gags d'apparence simpliste et absurde relèvent d'un travail profond de l'esprit. Des créateurs comme Jim Abrahams et les frères David et Jerry Zucker ont beau être considérés comme faisant de l'humour facile et grossier, la complexité de leurs gags est simplement fascinante. La part de discours dans le *screwball comedy* est aussi importante que chez Woody Allen. Une réplique ou une image drôle ne suffit pas, il faut l'orchestration d'un ensemble de ressources tendues vers un objectif commun : construire le meilleur gag possible.

Nous avons débuté nos observations sur le montage en croyant qu'un montage narratif dans un but comique est simplement invisible et qu'un montage discursif révèle la présence du créateur comique dans l'acte d'énonciation. Rapidement, nous avons constaté que même un montage narratif possède sa part de discours sur l'incongruité. Le concept du méganarrateur élaboré par André Gaudreault démontre bien la relation

entre le créateur comique et l'incongruité qu'il met de l'avant. L'incongruité existe, mais elle ne fait pas rire par défaut puisqu'elle ne s'inscrit pas dans un discours comique. Sa risibilité doit être mise en valeur par un discours, et ce grâce à trois procédés très importants : le climat comique, la focalisation et la gestion des savoirs.

Le premier critère met le récepteur en confiance du fait que son rire ne se fait pas au détriment de quoi que ce soit, bref qu'il est bénin. Il se fait assurer que les incongruités sont matière à rire et que son expérience sera positive. Voilà pourquoi n'importe quel gag dans un drame en vue de désamorcer la tension ne transforme pas subitement le genre en comédie. Le climat comique précède souvent l'œuvre au sens où juste un nom sur une affiche de film peut rassurer le spectateur quant au contenu et à l'expérience anticipée.

Le deuxième critère, la gestion des savoirs, sert à transmettre toute l'information nécessaire pour que le récepteur remarque l'incongruité et l'interprète de la bonne façon. Le processus s'enclenche dès la lecture préliminaire dans le but d'assurer que l'incongruité soit comprise dans le contexte, que le disjoncteur soit présenté comme la bonne incongruité à percevoir, puis que la résolution se fasse sans confusion. Pour ce faire, tous les champs d'intervention travaillent à l'unisson pour limiter les options et couper court aux mauvaises interprétations potentielles. La gestion des savoirs permet

également au récepteur de savoir s'il a affaire à un récit ou à un métarécit et si des connaissances préalables sont requises.

Le troisième élément est selon nous le plus important. La focalisation encadre la gestion des savoirs et le disjoncteur afin d'orienter l'attention du public vers les bons détails. Encore une fois, les trois champs de la méganarration collaborent pour être certains que le gag cause la surprise, une nécessité pour ultimement en arriver à produire le rire. La focalisation explique entre autres pourquoi, dans le cadre d'un gag, le plan d'exposition qui situe le filmique dans le profilmique se trouve généralement à la fin et non au début d'une scène. C'est pour cacher le disjoncteur et s'assurer qu'il soit révélé au bon moment et que la résolution soit ainsi possible.

Alors que les interventions profilmiques, filmiques et filmographiques relèvent du *style*, le climat comique, la gestion des savoirs et la focalisation s'appliquent au *syuzhet* et à la *fabula*. Ce qui signifie, conformément à la description de David Bordwell, qu'ils s'appliquent à toute forme de médium comique. Avec cette recherche, nous croyons avoir apporté un nouvel élément de réponse aux questions du rire et de l'humour qui transcendent le domaine stricte de la comédie cinématographique. Chaque forme humoristique connaît ses spécificités formelles et doit les mobiliser pour un discours comique optimal. Les principes de focalisation et de gestion des savoirs peuvent être mobilisés pour faire ressentir n'importe quelle émotion, comme dans le cas du film

d'horreur qui cherche à faire peur et non à faire rire. Le genre comique a cependant une spécificité : celle du climat comique et la nécessaire incongruité pour établir un pacte avec son public : *ceci est une comédie et vous allez rire.*

ANNEXE A

SÉQUENCE 1.1 – *LOVE, LOOT AND CRASH* (SENNETT, 1915)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 1.1.1	00 :00 :13	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
<p>Le spectateur sait déjà que la famille est dépourvue de cuisinière et que la famille ne sait pas cuisiner. Le père et sa fille essaient de compenser. Sa fille fait la vaisselle et le père cherche à faire fonctionner le poêle. Il ouvre une porte et souffle à l'intérieur, une pouffée de poussière lui vole au visage.</p>	 	<p>Par les mentions écrites, le spectateur sait déjà que la cuisine est en piteux état. Il sait également que les personnages ne savent pas l'utiliser. Le père et sa fille essaient de nettoyer la cuisine. Le père essaie de comprendre le fonctionnement de la cuisinière.</p>	<p>La caméra est placée de façon perpendiculaire au père et au poêle. Ainsi, le spectateur ne voit pas la poussière à l'intérieur du poêle, mais le père peut la voir.</p>
		Disjoncteur	Monstrateur filmique
		<p>La nuée de poussière qu'il reçoit au visage, alors qu'il essaie de nettoyer la cuisinière.</p>	<p>Le père est au centre du cadre.</p>
		Résolution	Narrateur filmographique
		<p>La poussière au visage confirme son incompetence. De plus, il regardait dans le poêle au moment de souffler à l'intérieur, donc il est risible qu'il n'ait pas pu prévenir lui-même son malheur.</p>	<p>Tourné en un seul plan, pas de plans de coupe ou de titre qui annonce la poussière dans le poêle.</p>
	Type de montage		
	Pas de montage		

ANNEXE B

SÉQUENCE 1.2 – *LOVE, LOOT AND CRASH* (SENNETT, 1915)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 1.2.1	00 :00 :02	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
L'amant se présente à la fenêtre pour prendre la fuite avec son amoureuse. Il siffle pour l'avertir de son arrivée.		Le spectateur sait déjà que la jeune fille et le voleur ont le même signal pour sortir de la maison : le sifflement à la fenêtre, respectivement de l'amant et du complice. Les avenues possibles sont multiples.	La jeune fille et le voleur portent des vêtements similaires. Ils font les mêmes gestes et ont les mêmes réactions.
Plan 1.2.2	00 :00 :02		Monstrateur filmique
La jeune fille entend le sifflement. Elle doit faire vite pour quitter.			La jeune fille et le voleur sont cadrés de la même façon : à droite du cadre.
Plan 1.2.3	00 :00 :02		Narrateur filmographique
Le voleur entend le sifflement. Il croit que c'est son complice qui vient le chercher.			Raccords par le son (le bruit du sifflement, le bruit de la porte).
Plan 1.2.4	00 :00 :02	Disjoncteur	Structure similaire pour chaque partie du quiproquo.
Le père entend le sifflement et se demande sa provenance.		L'emplacement du père empêche la jeune fille d'aller rejoindre son amant. Le voleur, qui a entendu le sifflement a le champ	Durée des plans raccourcie lorsque

Plan 1.2.5	00 :00 :01	libre pour s'évader, mais avec la mauvaise personne.	deux personnages sont confondus.
La jeune fille prend ses effets personnels et sort de sa chambre.			
Plan 1.2.6	00 :00 :01		Type de montage
Elle aperçoit son père, qui ne doit pas la voir partir. Elle retourne rapidement sur ses pas.			Narratif : tous les espaces sont connectés et continus.
Plan 1.2.7	00 :00 :01	Gag à l'intérieur du gag : la jeune fille qui fait semblant de nettoyer pour tromper son père.	
Elle rentre dans sa chambre et referme la porte rapidement.			
Plan 1.2.8	00 :00 :05		
Le père entend la fermeture de la porte et se dirige vers la chambre de sa fille.			
Plan 1.2.9	00 :00 :05		
La fille replace rapidement ses effets personnels et agrippe le balai afin de faire comme si rien ne s'était passé.			
Plan 1.2.10	00 :00 :02		
Le père hésite, puis ouvre la porte.			
Plan 1.2.11	00 :00 :04		
Il entre dans la chambre pour surprendre sa fille, qui passe le balai.			

Plan 1.2.12	00 :00 :02		
L'amant s'impatiente à la fenêtre.			
Plan 1.2.13	00 :00 :06		
La fille tente de distraire son père du bruit en lui faisant la conversation.			
Plan 1.2.14	00 :00 :10		
Pendant ce temps, le voleur, occupé par la présence d'un gendarme, panique et réfléchit à un plan. Il demande au gendarme d'aller chercher plus de vin au sous-sol.		C'est le voleur, aux prises avec un gendarme en visite, qui interprète le sifflement comme l'impatience de son complice.	
Plan 1.2.15	00 :00 :01		
Celui-ci descend les marches.		Gag dans le gag : Le voleur se débarrasse du policier avec une grande maladresse et celui-ci déboûle les marches (c'est un Keystone cops, après tout).	
Plan 1.2.16	00 :00 :01		
Le voleur lui ferme la porte sur la tête.			
Plan 1.2.17	00 :00 :02		
Celui-ci se fait assommer et déboûle l'escalier.			
Plan 1.2.18	00 :00 :02		

Et tombe au sol.			
Plan 1.2.19	00 :00 :01		
Le voleur tape le plancher pour dissimuler les cris du gendarme.			
Plan 1.2.20	00 :00 :01	Avec toutes ces distractions, l'inversion est confirmée entre la jeune fille et le voleur.	
Ce dernier se relève et cherche à sortir de la cave.			
Plan 1.2.21	00 :00 :05		
Mais le voleur pousse un meuble sur la trappe.			
Plan 1.2.22	00 :00 :02		
Le gendarme est coincé.			
Plan 1.2.23	00 :00 :05		
Le voleur reprend les biens qu'il voulait voler et les emballe.			
Plan 1.2.24	00 :00 :02		
Il se dirige vers la fenêtre du salon.			
Plan 1.2.25	00 :00 :02		

À la fenêtre, l'amant resiffle d'impatience.			
Plan 1.2.26	00 :00 :05		
Le voleur couvre son visage.			
Plan 1.2.27	00 :00 :07		
Il sort par la fenêtre et fait signe à l'amant sur sa motocyclette de démarrer, pensant que c'est son complice qui est au volant.			
Plan 1.2.28	00 :00 :01		
La motocyclette démarre rapidement et prend la fuite.			
Plan 1.2.29	00 :00 :03	Gag dans le gag :	
Pendant ce temps, le complice se cherche un véhicule pour prendre la fuite. Il voit une voiture sans surveillance.		Le propriétaire qui répare sa voiture est accroché au véhicule lorsque celui-ci démarre.	
Plan 1.2.30	00 :00 :01		
Le propriétaire effectue des réparations dans le moteur.			
Plan 1.2.31	00 :00 :05		
Le complice s'installe au volant et démarre le véhicule.			
Plan 1.2.32	00 :00 :02		

Le propriétaire est traîné en s'accrochant sous le véhicule.		Cela dit, il s'en sort sans blessure.	
Plan 1.2.33	00 :00 :02		
Finally he lets go and ends up on the road, stretched out.			
Plan 1.2.34	00 :00 :03		
The car continues on its way.			
Plan 1.2.35	00 :00 :01		
The owner gets up and continues the car chase.			
Plan 1.2.36	00 :00 :08		
During this time, the father talks to his daughter.			
Plan 1.2.37	00 :00 :03		
He finally leaves the room and goes down the stairs.			
Plan 1.2.38	00 :00 :04		
His daughter listens to her father and takes her personal belongings to escape.			
Plan 1.2.39	00 :00 :03		

Le père arrive au salon et entend du bruit de la cuisine.			
Plan 1.2.40	00 :00 :02		
C'est le gendarme qui appelle à l'aide dans la cave.			
Plan 1.2.41	00 :00 :02		
Et qui tente de s'échapper malgré la présence du gros meuble sur la trappe.			
Plan 1.2.42	00 :00 :02		
Le père part vers la source du bruit.			
Plan 1.2.43	00 :00 :02		
Il aperçoit le meuble sur la trappe.			
Plan 1.2.44	00 :00 :02		
Le gendarme appelle à l'aide.			
Plan 1.2.45	00 :00 :02		
Le père tasse le meuble de sur la trappe.			
Plan 1.2.46	00 :00 :03		

Pendant ce temps, la fille vérifie que la voie est libre pour descendre.			
Plan 1.2.47	00 :00 :04		
Le complice se présente à la fenêtre et siffle à son tour.			
Plan 1.2.48	00 :00 :02		
Celle-ci couvre son visage et se dirige vers la fenêtre.			
Plan 1.2.49	00 :00 :04		
À la cuisine, le père libère le gendarme, qui lui explique la situation.			
Plan 1.2.50	00 :00 :02		
La fille passe par la fenêtre et arrive sur la banquette arrière du complice qui démarre le véhicule.			
Plan 1.2.51	00 :00 :01	Résolution	
Le père aperçoit la scène et croit qu'il s'agit du voleur qui s'enfuit.		Tous les personnages sont repartis avec la mauvaise personne, et en plus, le père s'est accroché à la voiture et le policier n'a rien vu.	
Plan 1.2.52	00 :00 :02		
Il s'agrippe au véhicule et passe à travers de la fenêtre.			

ANNEXE C

SÉQUENCE 2.1 – *THE GENERAL* (BRUCKMAN ET KEATON, 1926)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 2.1.1	00 :00 :08	Lecture préliminaire	Monstration profilmique
Johnnie Gray tente d'utiliser le canon contre les soldats nordistes, mais le canon chute et pointe dorénavant vers le protagoniste.		Johnnie Gray sera la victime de son propre boulet de canon à moins qu'il ne parvienne à s'échapper de sa trajectoire.	Le stoïcisme de Johnnie Gray rend ses expressions inaccessibles au public.
Plan 2.1.2	00 :00 :06		
Johnnie Gray réalise que le canon pointe désormais vers lui et tente de quitter sa trajectoire.			
Plan 2.1.3	00 :00 :04		
Il tente de quitter la trajectoire en montant sur le wagon.			
Plan 2.1.4	00 :00 :03	Disjoncteur	Monstration filmique
Son pied se prend dans une chaîne, l'empêchant de quitter la trajectoire de la locomotive. Il finit par réussir à se libérer.		Le virage : le boulet prend une autre trajectoire que celle prévue en tirant lors d'un tournant.	Le cadrage met l'accent sur l'alignement entre le canon et Johnnie, sur la trajectoire du canon, dirigée vers Johnnie.
2.1.5	00 :00 :08		

Il monte sur le dessus du wagon puis se dirige vers l'avant.			
2.1.6	00 :00 :04		
Sur le train ennemi, les soldats nordistes montent sur le dessus du train pour préparer leur offensive			
2.1.7	00 :00 :04	Résolution	Narration filmographique
Johnnie arrive au-devant du train et se protège du canon, qui va bientôt faire feu vers l'avant.		Les nordistes pensent que le train sudiste est beaucoup plus organisé et qu'ils sont beaucoup plus nombreux, alors que Johnnie n'a rien vu parce qu'il était caché de son propre canon devant sa locomotive.	La première moitié de la séquence montre que Johnnie est prisonnier de la trajectoire du canon.
2.1.8	00 :00 :09		
Au même moment, le train entame un virage vers la gauche. Au moment où l'avant du train n'est plus devant le canon, ce dernier fait feu. Le boulet tombe au bas de la falaise, près d'où se trouve le train ennemi.			
2.1.9	00 :00 :05		Type de montage
Les ennemis nordistes reçoivent le tir et paniquent.			Montage narratif, continu et articulé.

ANNEXE D

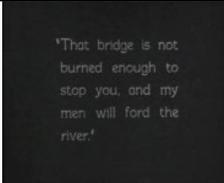
SÉQUENCE 2.2 – *THE GENERAL* (BRUCKMAN ET KEATON, 1926)

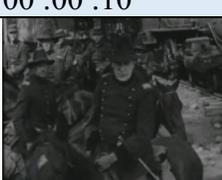
Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 2.2.1	00 :00 :18	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
<p>Johnnie Gray doit se débarrasser du wagon devant son train pour poursuivre sa route. Au changement de voie, il active le levier pour que le wagon change de route.</p>		<p>Johnnie connaît la manœuvre pour faire changer le wagon de voie et libérer la trajectoire de sa locomotive.</p>	<p>Johnnie Gray ne regarde pas dans le même sens que le spectateur.</p> <p>Hors champ avec la locomotive qui cache la vue du personnage.</p>
Plan 2.2.2	00 :00 :16	Disjoncteur	Monstrateur filmique
<p>De retour sur sa locomotive, il remet du bois dans son moteur pour regagner de la vitesse. Pendant ce temps, les deux voies se réunissent et le wagon retourne devant la locomotive.</p>		<p>Le cadre est plus large quand il n'y a pas d'incompréhension du personnage et il est plus serré lorsqu'il n'a pas conscience de ce qui se passe.</p>	<p>Le cadre est plus large quand il n'y a pas d'incompréhension du personnage et il est plus serré lorsqu'il n'a pas conscience de ce qui se passe.</p>
Plan 2.2.3	00 :00 :08	Résolution	Narrateur filmographique
<p>Johnnie Gray se rassoit et constate que le wagon est de</p>		<p>Il se retrouve avec le même problème lorsqu'il regarde à</p>	<p>Usage minimaliste du montage. Longs plans larges excepté lors de</p>

<p>retour devant sa locomotive.</p>		<p>l'avant. Il est confus et regarde vers l'arrière.</p>	<p>la résolution, pour voir la réaction de Johnnie.</p> <p>Type de montage</p> <p>Montage narratif, continu et articulé</p>
-------------------------------------	---	--	---

ANNEXE E

SÉQUENCE 2.3 – *THE GENERAL* (BRUCKMAN ET KEATON, 1926)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 2.3.1	00 :00 :11	Lecture préliminaire	Monstration profilmique
Les troupes nordistes avancent vers la rivière.		Les soldats nordistes doivent traverser le pont pour la bataille, mais le pont a été brûlé par Johnnie et Anabel. Le chef de l'armée est persuadé que le pont va tenir le coup.	Plan 2 et 4 : le général est montré en lumière, il affiche une belle posture et une belle confiance Plan 8 : il est dans l'ombre, sa posture est basse.
Plan 2.3.2	00 :00 :02		
Le chef s'adresse aux troupes.			
Plan 2.3.3	00 :00 :07	Disjoncteur	Monstration filmique
« That bridge is not burned enough to stop you, and my men will forge the river. »		Comme prévu, le pont s'effondre. L'expression faciale maintenant dénuée de leadership et de prestance du chef nordiste démontre l'effondrement de sa belle confiance.	Le cadrage des plans 2, 4 et 8 demeure le même pour mettre de l'avant la différence d'expression du commandant nordiste.
Plan 2.3.4	00 :00 :02		
Le chef indique à ses troupes d'avancer.			
Plan 2.3.5	00 :00 :03		

Les soldats avancent.			
Plan 2.3.6	00 :00 :04	Résolution	Narration filmographique
Ils prennent d'assaut la rivière.		L'absence de réaction dans le visage du leader nordiste corrobore l'attente	Plan de réaction sur le général nordiste.
Plan 2.3.7	00 :00 :14	spectatorielle que le pont s'effondre sous le poids du train.	
La locomotive nordiste s'avance sur le pont qui s'effondre immédiatement.			
Plan 2.3.8	00 :00 :10		Type de montage
Réaction du chef nordiste, qui fait signe à ses troupes d'avancer.			Montage narratif, continu et articulé

ANNEXE F

SÉQUENCE 3.1 – *MY MAN GODFREY* (LA CAVA, 1936)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 3.1.1	00 :00 :14	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Irene plaide sa cause pour garder Godfrey comme major d'homme lors d'une crise. Sa mère la défend en faisant valoir l'importance que Godfrey a pour elle.		Puisqu'Irene est en crise, il ne semble pas se dessiner d'élément comique à l'horizon.	Alors qu'Irene est en larmes au centre de la pièce et du cadre, Godfrey contourne l'action pour sortir du champ.
		Disjoncteur	Monstrateur filmique
		La mère défend les sentiments d'Irene en comparant Godfrey au Poméranien d'Irene qui est décédé l'an dernier.	Le cadre centre Irene et Angelica et non Godfrey.
Plan 3.1.2	00 :00 :04	Résolution	Narrateur filmographique
Angelica dit de Godfrey qu'il est « the first thing she gave affection for since her pomeranian died last summer ». Il quitte en levant les yeux au ciel.		Le fait que Godfrey lève les yeux au ciel en entendant cette comparaison entre un animal de compagnie et lui confirme son détachement et son jugement envers les Bullock.	Coupe au plan de réaction de Godfrey alors que celui-ci n'était plus visible dans le plan précédent, car il contournait lui-même l'action.
			Type de montage

ANNEXE G

SÉQUENCE 3.2 – *MY MAN GODFREY* (LA CAVA, 1936)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 3.2.1	00 :00 :12	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Irene tente d'attirer la pitié de Godfrey après que celui l'aille rejetée. Godfrey ignore son attitude. Il demande à Angelica quoi préparer pour le diner d'Irene. La mère pose la question à sa fille.		Irene tente d'impressionner Godfrey avec sa tristesse et ses questionnements existentiels.	Irene se place toujours au centre du cadre.
Plan 3.2.2	00 :00 :02	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Irene répond à sa mère « What is food? »		La question « What is food? » est simpliste et ridicule.	Cadrage : Irene est toujours au centre, bien que personne ne soit sensible à sa manipulation.
Plan 3.2.3	00 :00 :05	Résolution	Narrateur filmographique
Sa mère répond candidement « It's what you eat, silly! »		Le fait que personne ne soit sensible à sa performance, pas même sa mère et encore moins Godfrey, rend Irene encore plus ridicule que la performance qu'elle donne.	Alternance entre Irene seule et Irene entourée des autres.
Plan 3.2.4	00 :00 :07		Type de montage
Irene débute une autre tirade mélancolique au moment où Godfrey quitte la pièce en l'ignorant. Sa sœur rit d'elle, puis sa mère, par rire contagieux			Narratif : continu et articulé

ANNEXE H

SÉQUENCE 4.1 – *HOLLYWOOD OR BUST* (TASHLIN, 1956)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 4.1.1	00 :00 :24	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Malcolm est un admirateur des films d'Anita Ekberg ainsi qu'un cinéphile. Il va au cinéma tous les soirs. Il démontre un numéro musical à Steve et son associé qui sont indifférents et condescendants envers lui.		Steve est un imposteur qui tente de gagner le tirage d'une voiture par tricherie alors que Malcolm est un vrai passionné de cinéma. Steve ne partage pas ses intérêts et le trouve risible. Malcolm est si naïf et bien intentionné qu'il ne réalise pas la condescendance de Steve. Il lui montre la chorégraphie d'un film qu'il a vu et se donne dans sa performance, en contraste avec Steve qui n'est pas intéressé ni à Malcolm ni au film.	Malcolm porte des vêtements plus clairs pour le faire sortir du décor. Également il gesticule davantage que Steve, qui garde ses mains dans ses poches.
Plan 4.1.2	00 :00 :01		
En reproduisant la chorégraphie, le pied de Malcolm accroche la valise de billets contrefaits de Steve, qui s'ouvre.			
Plan 4.1.3	00 :00 :02	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Steve et son associé s'empressent de ramasser les billets et de refermer la valise.		Lorsque la valise s'ouvre et que Steve arrête de regarder Malcolm et se précipite vers sa valise, ce dernier ne réalise pas ce qui	Le personnage de Malcolm prend la moitié du cadre.
Plan 4.1.4	00 :00 :03		

Malcolm n'a rien vu et continue sa chorégraphie.		se passe. Il poursuit sa performance.	
Plan 4.1.5		Résolution	Narrateur filmographique
Malcolm rejoint finalement Steve et l'aide à ramasser ses billets, échappant les siens dans sa maladresse. continue de défendre son point.		Le fait que Malcolm ne voit pas ce qu'il a provoqué permet au spectateur d'apprécier plus longtemps la performance de Jerry Lewis. Plus sa performance est longue, plus il paraît ridicule.	Même hors cadre, la voix de Malcolm demeure au même volume. Type de montage Montage narratif, continu et articulé.

ANNEXE I

SÉQUENCE 4.2 – *HOLLYWOOD OR BUST* (TASHLIN, 1956)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 4.2.1	00 :00 :04	Lecture préliminaire	Monstration profilmique
Steve et Terry sont en voiture et chantent les mérites de l'Oklahoma, qu'ils traversent en voiture.		Malcolm a disparu de la voiture, lui qui faisait le voyage depuis New York.	Malcolm est hors champ au début du plan en étant caché sur la banquette arrière pour que son déguisement cause un effet de surprise.
Plan 4.2.2	00 :00 :04		
Malcolm sort de la banquette arrière, vêtu d'accessoires de football au moment de chanter « And incidentally quite a football team »			Également, Malcolm est debout dans le véhicule.
Plans 4.2.3 à 4.2.8	00 :00 :02	Disjoncteur	Monstration filmique
La chanson continue et la voiture poursuit sa route.		Il était prévisible que Malcolm réapparaisse puisqu'il était dans la voiture, mais son habit de footballeur est un élément nouveau.	Une fois Malcolm debout dans le véhicule, il reprend la moitié du cadre.
	00 :00 :05		
			Narration filmographique
	00 :00 :03		
	00 :00 :02	Résolution	C'est 16 secondes d'images de Malcolm qui danse, debout dans une

		<p>Malcolm, le personnage de Jerry Lewis est présent durant environ 23 secondes, à performer ce qui le rend comique : sa voix, ses expressions faciales et ses mouvements et danses.</p>	<p>voiture. La séquence finit même par un plan de Malcolm qui danse, alors que le couplet est terminé.</p>
00 :00 :04			Type de montage
00 :00 :03			Montage narratif, continu et articulé

ANNEXE J

SÉQUENCE 5.1 – *ANNIE HALL* (ALLEN, 1977)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 5.1.1	00 :00 :07	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Dans un flashback, Alvy embrasse une camarade de classe sur la joue pendant un cours. La jeune fille se lève, en dégoût et dénonce Alvy.		Alvy raconte un flashback de son enfance qui relate un intérêt précoce pour les femmes et les conséquences qui en ont découlé.	Champ contre champ classique, Alvy à 40 ans assis à son pupitre, là où était assis Alvy à 6 ans.
Plan 5.1.2	00 :00 :08	Disjoncteur	Monstrateur filmique
L'institutrice le fait venir à l'avant pour le punir.		Alvy intervient dans son propre souvenir et argumente avec les personnes de son passé. La narration d'Alvy dans le film interagit avec ses souvenirs alors qu'il tente toujours de se donner raison	Filmé comme un champ contre champ classique
Plan 5.1.3	00 :00 :02		
Une version actuelle (40 ans) d'Alvy est maintenant à son pupitre et défend son éveil sexuel précoce auprès de l'institutrice.			
Plan 5.1.4	00 :00 :03	Résolution	Narrateur filmographique
L'institutrice argumente avec Alvy de 40 ans.		L'interaction entre les différentes temporalités	Faux raccord : le changement de personnage.

		comporte plusieurs profondeurs	
Plan 5.1.5	00 :00 :09	puisque'il dialogue avec les personnages de son passé.	Type de montage
La camarade de classe d'Alvy se met à argumenter avec lui, faisant prévaloir des arguments de Sigmund Freud. Alvy à 40 ans continue de défendre son point.			Montage discursif : discontinu et en confrontation

ANNEXE K

SÉQUENCE 5.2 – ANNIE HALL (ALLEN, 1977)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 5.2.1	00 :00 :01	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Annie et Alvy sont en file au cinéma, en froid l'un avec l'autre. Alvy trouve que l'homme derrière lui parle trop fort.		Alvy a déjà été présenté comme un personnage grognon et asocial. Le bri du quatrième mur a également déjà été établi dans la réalisation du film. Il s'adresse donc au spectateur pour prouver son point.	Annie et Alvy sont au centre du cadre Le professeur est caché dans le champ par Alvy. Sa tête sort entre Annie et Alvy. Monstrateur filmique
			Panoramique à droite pour révéler le rideau. Marshall McLuhan reste hors champ, derrière le rideau.
Plan 5.2.2	00 :02 :40	Disjoncteur	Narrateur filmographique
Alvy s'adresse au spectateur, comme il le fait régulièrement depuis le début du film, pour attirer sa sympathie. L'homme sort de la file à son tour et commence à plaider sa cause	 	Le personnage secondaire, lui aussi, sort de la scène pour argumenter auprès du spectateur. Il a d'ailleurs de bons arguments contre Alvy, étant un professeur d'université. Alvy pousse plus loin en sortant un intellectuel cité par le professeur,	Le volume de la voix de l'enseignant est haut. Les voix d'Annie et Alvy sont à un débit normal alors que le volume du reste des gens en file est muet. Deux plans : un plan d'exposition et un en plan américain quand le dialogue commence.

auprès d'Alvy et du spectateur .		du décor, pour gagner le débat.	
Les hommes s'obstinent, notamment sur le travail de Marshall McLuhan., puis Alvy va chercher l'intellectuel canadien de derrière un rideau pour gagner son point.		Résolution	Type de montage
		En lançant au spectateur la phrase « If live was only like this », Alvy révèle que tout cela n'était que le fruit de son imagination pour humilier l'homme qui parlait trop fort dans la file.	Montage narratif, continu et articulé Mais l'effet est comme un montage de correspondances, si on prend en compte la scène d'introduction du film.

ANNEXE L

SÉQUENCE 5.3 – ANNIE HALL (ALLEN, 1977)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 5.3.1	00 :00 :05	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Annie parle de ses photographies et dit le mot « dabble ». Les sous-titres montrent ses pensées : elle se trouve ridicule d'avoir employé ce mot.		Annie et Alvy tentent de discuter de façon débonnaire, mais avec quelques maladresses.	Champ contre champ normal. Conversation fluide. Alvy beggaie beaucoup.
Plan 5.3.2	00 :00 :04		Annie jette des regards dans le vide qui manifestent son inconfort et son manque de confiance.
Alvy complimente ses photos. Le sous-titrage affiche plutôt sa pensée : « you are a great-looking girl ».			
Plan 5.3.3	00 :00 :04	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Annie parle de suivre un cours de photo. Le sous-titrage dit qu'elle pense qu'Alvy la trouve idiote.		Des sous-titres apparaissent à l'écran révélant leurs pensées pendant qu'ils parlent. Ils sont en réalité très	Plans rapprochés classiques dans un champ contrechamp.
Plan 5.3.4	00 :00 :05		

Alvy parle de l'esthétique du médium photographique, mais les sous-titres disent plutôt « I wonder what she looks like naked ».		nerveux et anxieux de leur performance.	
Plan 5.3.5	00 :00 :04		
Annie questionne Alvy. Le sous-titrage confirme sa crainte d'être moins intelligente que lui.			
Plan 5.3.6	00 :00 :05	Résolution	Narrateur filmographique
Alvy parle, mais le sous-titre dit qu'il a peur de paraître vide.		Le contraste entre les airs et le ton sérieux des personnages et la nervosité transmise par les sous-titres est un effet comique accessible au spectateur.	Ajout de sous-titres qui relatent les pensées des personnages.
Plan 5.3.7	00 :00 :10		
Annie défend son approche intuitive de la photographie. Le sous-titrage montre la crainte qu'Alvy soit comme les autres hommes qu'elle a rencontrés.			
Plan 5.3.8	00 :00 :06		Type de montage
Alvy poursuit ses explications. Le sous-titrage montre son insécurité à sonner trop radiophonique.			Montage discursif, discontinuité et confrontation entre ce qui est dit et ce qui est écrit.
Plan 5.3.9	00 :01 :02		
Les deux se détendent et manifestent plus de chimie.			

ANNEXE M

SÉQUENCE 6.1 – *TOP SECRET!* (ZAZ, 1984)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 6.1.1	00 :00 :01	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
La cheminée relâche de la fumée annonçant le démarrage du moteur du train.		Le son, la fumée et le mouvement du train annoncent son départ.	Neutralité des personnages
Plan 6.1.2	00 :00 :02	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Les roues commencent à s'échauffer, signifiant le départ imminent.		C'est le quai qui se déplace et non le train.	Trajectoire de la caméra qui traverse le décor.
Plan 6.1.3	00 :00 :20	Résolution	Narrateur filmographique
Nick regarde par la fenêtre le décor qui lentement défile. La caméra traverse la fenêtre et révèle que ce n'est pas le train qui est en mouvement, mais bien le quai qui se déplace.		Dans un registre absurde, il n'y a pas de résolution comme telle. L'absence de réaction du personnage principal et des personnages à l'écran en font une norme acceptée dans la diégèse du film.	Trois plans : trois signes qui annoncent le départ du train avec rupture dans le troisième. Disjoncteur en un seul plan
			Type de montage
			Montage narratif, continu et articulé

ANNEXE N

SÉQUENCE 6.2 – *TOP SECRET!* (ZAZ, 1984)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 6.2.1	00 :00 :05	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Nick défend Hillary d'un assaillant.		Nick et le policier se battent. Les deux se tiennent à bout portant. Le policier étrangle Nick tandis que ce dernier repousse son visage.	Les acteurs se tiennent dans des positions similaires. Avec les mains dans le cou et le visage. Lors de la révélation du visage, le policier est seul, au centre du cadre.
Plan 6.2.2	00 :00 :02	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Le policier tente d'étrangler Nick, tandis que ce dernier s'efforce de le repousser en lui agrippant le visage.		Nick parvient à repousser le policier dont le visage a été déformé par la main de Nick. Le policier secoue sa mâchoire et poursuit le combat.	Création d'un hors-champ dans le champ derrière la main de Nick. Narrateur filmographique Champ contrechamp classique.
Plan 6.2.3	00 :00 :05	Résolution	Type de montage

<p>En le repoussant, le visage du policier a pris la forme de son visage.</p>		<p>La main de Nick a déformé de façon permanente le visage du policier, mais celui-ci ne réagit pas.</p>	<p>Montage discursif, discontinu et confrontation entre le visage du policier avant et à la fin de la séquence.</p>
---	---	--	---

ANNEXE O

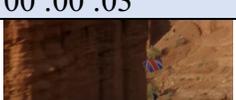
SÉQUENCE 6.3 – *TOP SECRET!* (ZAZ, 1984)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 6.3.1	00 :00 :08	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
<p>Nick Rivers donne une performance surprise lors d'un événement officiel. Le public adore sa performance. Les musiciens adorent jouer sa musique. Il se promène parmi la foule en délire. Il descend de la mezzanine au parterre en s'accrochant à un luminaire. Pendant que le luminaire descend, un autre luminaire au fond à l'arrière-plan remonte.</p>	 	Nick est sur la mezzanine et s'accroche au luminaire pour descendre au parterre.	Les deux luminaires partagent la même alimentation et tirer sur l'un fait par conséquent remonter l'autre. La raison n'est pas expliquée.
		Disjoncteur	Monstrateur filmique
		Un second luminaire remonte pour balancer la descente du luminaire auquel Nick est accroché.	Nick est montré entre le plan italien et le plan moyen. On le voit donc presque au complet s'accrocher au luminaire. L'image est en plongée de la position de Nick au parterre, là où il va atterrir. Le second luminaire est visible dans le quart supérieur droit de l'image.
		Résolution	Nick est montré entre le plan italien et le plan moyen. On le voit donc presque au complet s'accrocher au luminaire. L'image est en plongée de la position de Nick au parterre, là où il va atterrir. Le second luminaire est visible dans le quart supérieur droit de l'image.
			Pas de montage.

ANNEXE P

SÉQUENCE 7.1 – *AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER* (ROACH, 2002)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 7.1.1	00 :00 :01	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Un homme ressemblant à Austin Powers saute en parachute.		La première lecture du film renvoie à l'expérience spectatorielle des deux premiers films de la franchise : ils instaurent les codes de la parodie du film d'action (cascades, explosions, poursuites, gadgets, montage rapide, musique entraînante, suspense etc.).	Multiplication des signaux renvoyant aux caractéristiques du protagoniste.
Plan 7.1.2	00 :00 :05		Pendant la suite de son saut, la présentation de la compagnie de production « New line » apparaît lors d'un arrêt sur image.
Plan 7.1.3	00 :00 :02	De multiples indices sont énoncés qui annoncent le retour du même personnage que dans les films précédents : le nom d'Austin Powers, son habillement, sa chevelure, sa voiture, ses couleurs et sa	Monstration filmique
L'homme poursuit son saut dans le vide.			Isolement des signaux indiquant la présence du « vrai » Austin Powers au centre du cadre et en plan plus serré.
Plan 7.1.4	00 :00 :02		
Le nom « Powers » est brodé sur son habit de parachutisme.			
Plan 7.1.5	00 :00 :01		Narration filmographique
Sur sa montre, il localise la « Shaguar », la voiture appartenant à Austin Powers.			Répétition des signaux.

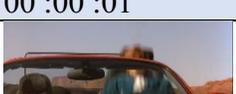
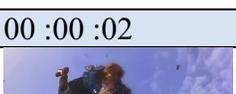
L'homme porte également des manchettes en dentelle blanches, comme Austin Powers.		thématique du drapeau britannique.	Montage très serré typique du film d'action, abondance de plans.
Plan 7.1.6	00 :00 :02	L'accréditation des compagnies de productions annonce l'introduction du film, ce sont les vraies compagnies qui ont produit le vrai film.	Les plans qui montrent les traits physiques du « faux » Austin Powers sont plus courts, pour que le public n'ait pas le temps d'observer l'image.
Il poursuit sa chute.			
Plan 7.1.7	00 :00 :01		
La poignée qui ouvre son parachute porte le logo masculin, associé au personnage d'Austin Powers. Il tire dessus.			
Plan 7.1.8	00 :00 :02		La longueur de la lecture préliminaire et la répétition des signes la normalisent. Après plus de trois minutes, l'attente d'un disjoncteur pour briser cette lecture est dissipée.
Son parachute s'ouvre.			
Plan 7.1.9	00 :00 :01		
Petite ellipse dans la descente en parachute du plan précédent.			
Plan 7.1.10	00 :00 :09		
La Shaguar avance sans conducteur.			
Plan 7.1.11	00 :00 :02		
Le parachutiste passe entre deux montagnes.			
Plan 7.1.12	00 :00 :03		Type de montage
Plan subjectif de l'homme qui descend à travers les montagnes.			Narratif : continu et articulé.
Plan 7.1.13	00 :00 :03		Le disjoncteur est à l'extérieur de la diégèse.
L'homme poursuit sa descente.			
Plan 7.1.14	00 :00 :01		
La voiture continue d'avancer sans conducteur.			
Plan 7.1.15	00 :00 :02		

Le nom de la voiture, « Shaguar », puis la caméra avance vers le tableau de bord.			
Plan 7.1.16	00 :00 :02		
Sur le tableau de bord, en plan plus serré, il est indiqué « Locating : Austin Powers ». C'est la première fois que le nom est mentionné. L'homme est identifié comme Austin Powers.			
Plans 7.1.17 à 7.1.22	00 :00 :01		
Ces plans mettent en relation les emplacements respectifs d'Austin Powers et de sa voiture. Il y a un suspense à savoir si Austin parviendra à atterrir dans sa voiture.		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
Plan 7.1.23	00 :00 :02		
Il atterrit dans sa voiture.			
Plan 7.1.24	00 :00 :01		
Il s'installe.			

Plan 7.1.25	00 :00 :01		
De dos à la caméra, il retire son casque, révélant sa chevelure, la même qu'Austin Powers.			
Plan 7.1.26	00 :00 :05		
Il lance son habit de parachutisme derrière. Arrêt sur image : affichage des autres compagnies de production.			
Plan 7.1.27	00 :00 :02		
Retour à l'hélicoptère d'avant le début de la séquence. Un mouvement de caméra vers le bas révèle qu'il poursuit toujours la motocycliste et qu'il est proche.			
Plan 7.1.28	00 :00 :01		
La Shaguar, avec Austin au volant, accélère sa poursuite.			
Plan 7.1.29	00 :00 :01		
Un insert sur le tableau de bord révèle les gadgets « shield » (bouclier) et « machine gun » (mitrailleuse). Il appuie sur « shield ».			
Plan 7.1.30 et 7.1.31	00 :00 :02		
Austin utilise le bouclier de la Shaguar pour défendre la motocycliste des coups de feu tirés par l'hélicoptère.			
	00 :00 :01 		
Plan 7.1.32	00 :00 :02		

La Shaguar se place à côté de la moto.			
Plan 7.1.33	00 :00 :01		
L'hélicoptère continue sa poursuite.			
Plan 7.1.34	00 :00 :01		
Vu de la cabine de l'hélicoptère : le pilote voit la Shaguar et la moto devant lui.			
Plan 7.1.35 à 7.1.39	00 :00 :02		
L'hélicoptère tire un premier missile entre les deux véhicules, ce qui provoque une explosion.		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
		00 :00 :01	
Plan 7.1.40	00 :00 :01		
L'hélicoptère menace toujours.			
Plan 7.1.41	00 :00 :02		
La motocycliste sort de la route pour se mettre hors de danger.			
Plan 7.1.42 et 7.1.43	00 :00 :01		
Austin est dorénavant seul devant l'hélicoptère.			
	00 :00 :01		

			
Plan 7.1.44	00 :00 :01		
L'hélicoptère se maintient.			
Plan 7.1.45	00 :00 :02		
Insert sur le radar de l'hélicoptère. Il vise la Shaguar.			
Plan 7.1.46	00 :00 :01		
Les pneus de la Shaguar freinent brusquement.			
Plan 7.1.47 et 7.1.48	00 :00 :01		
L'hélicoptère dépasse la Shaguar.			
	00 :00 :01		
			
Plan 7.1.49	00 :00 :02		
Le pilote entame un virage.			
	00 :00 :01		
			
Plan 7.1.51	00 :00 :02		
L'hélicoptère se repositionne pour un face à face avec la Shaguar.			
Plan 7.1.52 et 7.1.53	00 :00 :02		
La voiture démarre en trombes et accélère.			
	00 :00 :01		
			
Plan 7.1.54	00 :00 :01		

L'hélicoptère fonce vers la Shaguar.			
Plan 7.1.55	00 :00 :01		
Le pilote se prépare à tirer.			
Plan 7.1.56 à 7.1.58	00 :00 :01		
L'hélicoptère et la Shaguar foncent en ligne droite en direction de l'autre.			
	00 :00 :01		
			
	00 :00 :01		
			
Plan 7.1.59	00 :00 :01		
Austin lève un couvert de son levier de vitesse et appuie sur un bouton.			
Plan 7.1.60	00 :00 :01		
Il est expulsé du véhicule.			
Plan 7.1.61	00 :00 :01		
Il s'élève dans les airs.			
Plan 7.1.62	00 :00 :02		
Austin effectue un saut périlleux au-dessus de l'hélicoptère.			
Plan 7.1.63	00 :00 :01		
Le pilote regarde Austin, qui vole au-dessus de lui.			
Plans 7.1.64 à 7.1.66	00 :00 :02		
Austin, dans les airs, prend ses mitraillettes et tire sur l'hélicoptère.			
	00 :00 :01		

Le pilote regarde Austin, impassible.			
Plans au ralenti.	00 :00 :03		
			
Plan 7.1.67	00 :00 :04		
L'hélicoptère explose.			
Plan 7.1.68	00 :00 :16	Disjoncteur	
Dans les débris de l'explosion, Austin atterrit sur ses pieds. Il se retourne et lance à la caméra la réplique « Yeah Baby! », typique du personnage d'Austin Powers. L'acteur Tom Cruise est révélé et crédité du rôle à l'écran.	 	Les rôles principaux ne sont pas interprétés par leurs véritables interprètes. Un spectateur ou une spectatrice qui connaît les têtes d'affiche entre dans une période de confusion à savoir pourquoi Tom Cruise, Gwyneth Paltrow, Kevin Spacey et Danny Devito remplacent les têtes d'affiche annoncées : Mike Myers, Verne Troyer et Beyoncé Knowles.	
Plan 7.1.69	00 :00 :02		
La motocycliste réapparaît.			
Plan 7.1.70	00 :00 :02		
Elle s'arrête derrière Austin.			
Plan 7.1.71	00 :00 :03		
Il se retourne.			
Plan 7.1.72	00 :00 :06		Pendant ce temps, l'histoire continue, des gags sont produits, entretenant la lecture que ce sont des éléments de la parodie du film d'action, plus précisément, de la
De la même façon qu'au plan 68, les pieds de la motocycliste touchent le sol. La caméra remonte vers le haut de son corps pendant qu'elle retire son casque.	 		
Plan 7.1.73	00 :00 :03		

Austin est manifesté attiré par la femme.		franchise James Bond.	
Plan 7.1.74	00 :00 :06	Gag à l'intérieur du gag : le nom du personnage contient un sous-entendu à caractère sexuel.	
La femme se présente comme étant Dixie Normous, un jeu de mot sur « <i>Dick's enormous</i> » [c'est une grosse queue], pendant un arrêt sur image.			
Plan 7.1.75	00 :00 :04		
Austin la désire.			
Plan 7.1.76	00 :00 :06	Gag à l'intérieur du gag : le personnage se présente de façon sursimplifiée, renvoyant aux personnages féminins unidimensionnels dans le cinéma conventionnel.	
Dixie se présente : « I may just be a small-town FBI agent slash single mother, but I'm still tough and sexy. », et par le fait même vient de simplifier tout son personnage.			
Plan 7.1.77	00 :00 :07		
Austin lui demande son consentement pour « shag », démontrant son <i>charme</i> et son respect des dames.			
Plan 7.1.78	00 :00 :04		
Dixie est séduite et accepte.			
Plan 7.1.79	00 :00 :04		
Ils s'embrassent.			
Plan 7.1.80	00 :00 :02		
Ils sont interrompus par Dr. Evil [Docteur Terreur].			
Plan 7.1.81	00 :00 :01		

Austin et Dixie se retournent.			
Plan 7.1.82	00 :00 :28	Gag dans le gag :	
Nouvelle rupture dans la distribution : l'acteur Kevin Spacey est crédité du rôle de Dr. Evil (et non Myers), puis Danny Devito, celui de Mini me (et non Verne Troyer). D'ailleurs, ce dernier parle alors que le personnage est normalement muet. Le titre du film « Austinpussy » est annoncé.	  	Mini Me (Danny Devito) se présente de façon vulgaire et en tirant de la mitraillette de manière erratique, alors que le personnage est normalement muet et plus enfantin. Aussi, le titre « Austinpussy » parodie le titre « Octopussy », tiré de la vraie franchise James Bond.	
Plan 7.1.82	00 :00 :02		
Plan de réaction des deux héros.			
Plan 7.1.83	00 :00 :03	Résolution	
Un technicien s'insère dans le champ et coupe la prise.		Il s'agissait d'une mise en abîme, un film dans le film. Le vrai acteur principal est réintroduit comme le protagoniste.	
Plan 7.1.84	00 :00 :04		
Le plateau de tournage s'active pour un changement de décor.			
Plan 7.1.85	00 :00 :05	Le gag révèle que le film sera non seulement une parodie de James Bond, mais aussi une parodie de lui-même.	
Le réalisateur du faux film, Steven Spielberg, se retourne et demande à Austin son avis sur le film.			
Plan 7.1.86	00 :00 :04		
Le vrai Austin Powers (interprété par Mike Myers) s'adresse à lui. Il révèle qu'il s'agit d'un film inspiré de sa vie.			

ANNEXE Q

SÉQUENCE 7.2 – *AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER* (ROACH, 2002)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 7.2.1	00 :00 :04	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
M. Roboto a été présenté comme le président japonais d'une entreprise qui s'exprime en japonais. Le public peut suivre à l'aide de sous-titres. Il a aussi été révélé que Foxyxy parle également japonais, mais pas Austin. M. Roboto tend un objet brun à Austin en lui disant de manger de la merde « Please eat some shit »		M. Roboto a insulté Austin Powers.	En lisant les sous-titres, Austin regarde vers le bureau, là où étaient les sous-titres dans le plan précédent. Les personnages interagissent avec les sous-titres.
Plan 7.2.2	00 :00 :03	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Austin est estomaqué des insultes de M. Roboto.		Foxyxy révèle à Austin qu'il a simplement mal lu les sous-titres et que M. Roboto ne l'a pas insulté.	Placement des décors en fonction des sous-titres. Accentuation du blanc dans l'image pour mieux dissimuler les mots.
Plan 7.2.3	00 :00 :07	Résolution	Narrateur filmographique
Foxyxy tasse l'objet blanc du cadre qui cachait la partie manquante des sous-titres. M. Roboto a		Il est révélé au spectateur que comme Austin ne comprend	Le gag est réalisé au montage, avec l'ajout des sous-titres. Les

dit de manger un shiitake. « Please eat some shitake mushroom. »		pas le japonais et qu'il lit les mêmes sous- titres que le	autres interventions servent ce gag.
Plan 7.2.4	00 :00 :12	spectateur pour comprend ce que M. Roboto dit.	Type de montage
Austin reprend son calme.			Montage discursif : confrontation entre ce qui se passe à l'intérieur de l'image et ce qui se passe à l'extérieur (les sous- titres), qui devrait être normalement être extradiégétique.

ANNEXE R

SÉQUENCE 7.3 – *AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER* (ROACH, 2002)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 7.3.1	00 :00 :03	Lecture préliminaire	Monstration profilmique
Le Dr Terreur a lancé un satellite en forme de seins.		L'élément comique pourrait simplement venir de la forme du satellite (en forme de poitrine féminine).	Interventions pour cadrer le substitut d'une paire de seins.
Plan 7.3.2	00 :00 :03		Faire arriver les deux melons plus tard dans le cadre pour montrer qu'il s'agit littéralement de melons.
Les seins sur le radar. Le technicien annonce la forme sans nommer le terme.			
Plan 7.3.3	00 :00 :03	Disjoncteur	Monstration filmique
Une femme annonce ses melons en vente.			
Plan 7.3.4	00 :00 :02		
Un client demande s'ils sont fermes.		Cependant, c'est le fait de ne pas dire le mot au scénario, mais de le substituer par coupe franche à une autre scène, à répétition, qui	Cadrages limitent la gestion du savoir du spectateur à ce qu'il doit voir dans les temps. Un plan rapproché de la vendeuse pour d'abord cacher les melons. Un
Plan 7.3.5	00 :00 :05		
La femme lui répond. Le client pointe vers le ciel et annonce le satellite sans nommer sa forme.			
Plan 7.3.6	00 :00 :08		

Coupe franche sur des admirateurs de sports qui forment le mot « Tits », puis deux autres arrivent pour former « Titans »		ajoute un véritable procédé comique.	plan américain des partisans pour cacher les deux autres qui viennent compléter le mot « Titans ».
Plan 7.3.7	00 :00 :02	Résolution	Narration filmographique
L'un des admirateurs apparaît sur une télévision en train de remarquer la forme du satellite.		Le retour à la réalité se fait par l'entremise du caméo d'Ozzi Osbourne dans son propre rôle, chez lui, et de sa famille, qui se	Fonction de la séquence : des gens partout qui aperçoivent le satellite. Raccord par le référent en mots ou en images.
Plan 7.3.8	00 :00 :01	plait que le gag avait déjà été fait dans le film précédent, cette fois avec la forme d'un pénis. D'ailleurs, regarde-t-il le match sportif ou regarde-t-il le film que nous sommes en train d'analyser?	Type de montage
Ozzy Osbourne regarde la télévision. Il s'exclame « Boobs! »			
Plan 7.3.9	00 :00 :01		Montage discursif : constitution d'un texte avec le sous-texte de chaque courte scène. Bri du quatrième mur lors de la scène avec Ozzy Osbourne et sa famille.
Début d'une séquence entre les membres de la famille d'Ozzy Osbourne en train d'expliquer que le même gag a eu lieu dans les autres films d'Austin Powers.			

ANNEXE S

SÉQUENCE 8.1 – *THE LEGO BATMAN MOVIE* (MCKAY, 2017)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 8.1.1	00 :00 :05	Lecture préliminaire	Monstrateur profilmique
Noir. On entend la voix caverneuse de Batman annoncé que chaque film commence par un Noir.		Le film commence par les traditionnels logos des studios de production. Il n'est pas rare non plus d'entendre une narration ou des paroles de sagesse venant d'un personnage.	Champ contre champ normal. Conversation fluide.
Plan 8.1.2	00 :00 :04	Disjoncteur	Monstrateur filmique
Logo des studios Warner Bros. Batman annonce Warner Bros., soulignant au passage qu'il ne sait pas pourquoi ce n'est pas plutôt Warner Brothers.		Batman ne transmet pas des mots d'esprit, mais seulement des commentaires sur ce qui se passe à l'écran comme l'arrivée des logos.	
Plan 8.1.3	00 :00 :04	Résolution	Narrateur filmographique
Logo de la compagnie DC Comics. Batman ajoute au passage que c'est la compagnie dont Batman a fait la réputation, et non l'inverse.		La présentation des producteurs du film a donc été réinvestie dans un but comique, révélant au passage que Batman a la connaissance moyenne de son spectateur en disant qu'il ne connaît pas la	Narration du personnage sur la séquence, bris d'une convention filmique

Plan 8.1.4	00 :00 :05	compagnie de production Ratpac.	Type de montage
Logo du studio Ratpac. Batman ajoute au passage qu'il ne sait pas ce qu'ils font, mais qu'il aime leur logo.			Montage discursif : confrontation entre ce qui fait partie du film (le personnage) et ce qui n'en fait pas partie (les logos des studios).

ANNEXE T

SÉQUENCE 8.2 – *THE LEGO BATMAN MOVIE* (MCKAY, 2017)

Gestion des savoirs	Découpage technique	Modèle d'incongruité-résolution	Interventions du méganarrateur
Plan 8.2.1	00 :00 :04	Lecture préliminaire	Monstration profilmique
Alfred annonce à Batman qu'il doit se rendre à la célébration de la retraite de Jim Gordon.		Batman et Alfred s'obstinent. Il était déjà connu que Batman a un comportement enfantin.	Mobilité des personnages legos, animation. Neutralité et immobilité du personnage d'Alfred contrastent avec l'expressivité et la mobilité du personnage de Batman.
Plan 8.2.2	00 :00 :04	Disjoncteur	
Batman réagit fortement et négativement.		Batman est si enfantin qu'il roule par terre et répète le mot « non ». Sa mobilité est invraisemblable dû aux articulations des personnages LEGO.	
Plan 8.2.3	00 :00 :03	Résolution	Monstration filmique
Alfred argumente en faveur que Batman sorte.		Au-delà des mouvements, Batman complète une règle de trois, un procédé comique qui est de répéter trois fois une action avec une rupture lors de la dernière	Début de la séquence en plan moyen dans le champ et le contrechamp. Choix de demeurer dans les mêmes cadres, quand Batman s'éloigne pour voir la distance.
Plan 8.2.4	00 :00 :02		Narration filmographique

Batman roule par terre en répétant « Non »		(le beatbox). De plus, les distances invraisemblables entre chaque plan et le fait de monter les escaliers ajoutent un procédé d'exagération.	Faux raccord dans les distances parcourues par Batman. Il est plus loin qu'il devrait être.
Plan 8.2.5	00 :00 :02		
Alfred argumente en faveur que Batman sorte.			
Plan 8.2.6	00 :00 :02		
Batman roule par terre en répétant « Non ». Il est maintenant plus loin.			
Plan 8.2.7	00 :00 :01		
Alfred argumente en faveur que Batman sorte.			
Plan 8.2.8	00 :00 :07		
Batman roule par terre en répétant « Non ». Il est maintenant au bout de la pièce et termine par un beatbox.		Type de montage	Montage discursif : discontinuité entre les plans pour la distance entre Alfred et Batman.

BIBLIOGRAPHIE

Amiel, V. (2014), *Esthétique du montage*, Paris : Armand Colin.

Attardo, S. (2008). « A primer for the linguistics of humor », dans Raskin, V. (dir.), *The primer of humor research*, New York, NY : Mouton de Gruyter.

Austerlitz, S. (2010). *Another fine mess, a history of American film comedy*. Chicago, IL : Chicago review press. Récupéré de Google My livres

Bakhtine, M. (1970). *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen-âge et sous la renaissance*. Paris : Gallimard.

Bal, M. (2017). *Narratology, introduction to the theory of narrative*, 4^e édition, Toronto, ON : University of Toronto press.

Bergson, H. (2013) *Le rire*. Paris : GF Flammarion. Récupéré de Pretnumerique.ca

Boillat, A. (2009). « La “diégèse” dans son acceptation filmologique. Origine, postérité et productivité d’un concept ». *Cinemas*, 18(2-3), 217-245.

Boily, L. (2013). « Glossaire », dans Aird R. et Joubert L.(dir.), *Les Cyniques, le rire de la Révolution tranquille*. Montréal, QC : Triptyque, 484-486.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, WI : University of Wisconsin press.

Bordwell, D. et Thompson, K. (2014). *L'art du film : une introduction* (3^e éd.). Belgique : De Boeck.

Bourget J.-L. (2005). *Hollywood, la norme et la marge*. Paris : Armand Colin.

Buckland W. (2018). « Narratology in motion : causality, puzzles and narrative twists », dans Vaughan, H. et Conley T. (dir.), *The Anthem book of screen theory*, Londres : anthem press, 263-276.

Carroll, N. (1996). « Notes on the sight gag », dans *Theorizing the moving image*. New York, NY : Cambridge university press, 146-158.

Carroll, N. (2007). *Comedy incarnate : Buster Keaton, physical humour, and bodily coping*. Singapour : Blackwell publishing Ltd.

Cawelti, J.G. (1992). « *Chinatown* and generic transformation in recent American films », dans Cohen, M. et Braudy, L. (dir.), *Film theory and criticism : introductory readings*, (4^e éd.), New York, NY : Oxford university press, 498-511.

Chambat-Houillon, M.-F. (2008). « Rire et réalité à la télévision », *Humoresques*, 28, 45-57.

Chapiro, M. (1940). *L'illusion comique*. Paris : PUF.

Charaudeau, P. (2006). « Des catégories pour l'humour? », *Question de communication*, 10, 19-41.

Coursodon, J.-P. (1973). *Buster Keaton*. Paris: Seghers.

Critchley, S. (2011). *On humor (thinking in action)*. États-Unis : Routledge. Récupéré de Amazon Kindle

Duhamel, G. (2010). « Intermède cinématographique ou le divertissement du libre citoyen ». Dans Moure, J. et D. Banda (dir.), *Le cinéma : l'art d'une civilisation* (p. 283-285). Paris : Champs.

Freud, S. (1992). *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*. Paris : Gallimard.

Gaudreault, A. (1999). *Du littéraire au filmique*. Québec, QC : Éditions Nota bene.

Gaudreault, A. et Jost, F. (2017). *Le récit cinématographique* (3^e éd.). Paris : Armand Colin.

Genette, G. (1966), « Frontière du récit », *Communications*, 8, 152-163.

Genette, G. (2007). *Discours du récit*. Paris : Éditions du seuil.

Girgus, S. (2002). *The films of Woody Allen*, Cambridge, NY : Cambridge university press.

Gourdeau, G. (1993). *Analyse du discours narratif*. Canada : Gaëtan Morin éditeurs.

Greimas, A. J. (1966) *Sémantique structurale*. Paris : Librairie Larousse.

Gunning, T. (1991). *D.W. Griffith and the origins of american narrative film*. Chicago, IL : University of Illinois press.

Halbout, G. (2013). *La comédie screwball hollywoodienne, 1934-1945, sexe amours et idéaux démocratiques*. Paris : Artois presses université.

- Hutcheon, L. (2000). *A theory of parody*. Urbana, IL : University of Illinois press.
- Hutcheson, F. (1750). *Reflections upon laughter*. Glasgow : Imprimé par Urie, R. pour Baxter D. Récupéré de : Eighteenth century collections online
- Journot, M.-T. (2011). *Le vocabulaire du cinéma* (3^e éd.). Paris : Armand Colin.
- Jost, F. (2008). « Peut-on être drôle à l'insu du public? (Parodies, pastiches et faux télévisuels) », *Humoresques*, 28, 17-28.
- Jullier, L. (2012). *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*. Barcelone : Champs.
- Jullier, L. et Marie, M. (2012). *Lire les images de cinéma*. Paris : Larousse.
- Jullier, L. (2015). *L'analyse de séquences*. France : Armand Colin.
- Kant, I. (1965). *Critique de la faculté de juger*. Paris : Librairie philosophique J. Vrin.
- King, G. (2002). *Film comedy*. Londres : Wallflower press.
- Krutnik, F. et Neale, S. (1994). *Popular film and television comedy*. Londres : Routledge.
- Lebel, J.-P. (1964). *Buster Keaton*. Paris : Éditions universitaires.
- Le Breton, D. (2018). *Le rire. Une anthropologie du rieur*. Paris : Éditions Métailié.
Récupéré de Pretnumerique.ca

Lefort, B. (1999). « Le discours comique et sa réception : le cas des histoires drôles », dans Defays, J.-M. et Rosier L. (dir.), *Approches du discours comique*, Liège : Mardaga.

Marie, M. (2005). *Le cinéma muet*. Italie : Cahiers du cinéma.

Mars, F. (1964). *Le gag*. Paris : Éditions du cerf.

Mast, G. (1973). *The comic mind*. New York, NY: the Bobbs-Merrill company inc.

McGraw, A.P. et Warren, C. (2010). « Benign violations : making immoral behavior funny », *Psychological science*, 21(8), 1141-1149.

Meyer, J. C. (2000). « Humor as a double-edged sword : four functions of humor in communication », *Communication theory*, 10(3), 310-331.

Moine, R. (2008). *Les genres du cinéma* (2^e éd). Paris : Armand Colin. Récupéré de Google livres

Morin, V. (1966). « L'histoire drôle ». *Communications*, 8, 102-119.

Morreall, J. (1982). « A new theory of laughter », *Philosophical studies : an international journal for philosophy in the analytic*, 42(2), septembre, 243-254.

Nacache, J. (2005). *Le film hollywoodien*. Paris : Armand Colin.

Odin, R. (1990). *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin.

O'Neill, P. (1996). *Fictions of discourse*. Toronto, ON : University of Toronto press.

Oring, E. (2003). *Engaging humor*. Chicaco, IL : University of Chicago press.

Oring, E. (2016). *Joking asides : The theory, analysis and aesthetics of humor*. États-Unis : University press of Colorado.

Schopenhauer, A. (2009). *Le monde comme volonté et représentation*. Paris : Folio.

Sennett, M. (1994). *Le roi du comique*. Paris : Éditions du seuil.

Shumway, D.R. (2013). « Woody Allen. Charlie Chaplin of New Hollywood. », dans Horton, A. et Rapf, J.E., *A companion to film comedy*. États-Unis : Blackwell publishing ltd., 130-150.

Smajda, É. (2011). *Le rire*. France : PUF.

Stebbins, R.A. (1990). *The laugh-makers : Stand-up comedy as art, business, and lifestyle*. Montréal, QC : McGill-Queen's University Press.

Suls, J. M. (1972). « A two-staged model for the appreciation of jokes and cartoons : an information-processing analysis. », dans Goldstein, J.H et McGhee, P.E. (dir.), *The psychology of humor, theoretical perspectives and empirical issues*. Londres : London academic press.

Surprenant, L. (1993). *Essai sur la signification et la perception dans le montage du récit cinématographique*. Mémoire, UQAM.

Tessé, J.-P. (2007). *Le burlesque*. Milanostampa : Les cahiers du cinéma.

Todorov, T. (1966). « Les catégories du récit littéraire », *Communications*, 8, 125-151.

Trahair, L. (2002). « Short-circuiting the dialectic : narrative and slapstick in the cinema of Buster Keaton », *Narrative*, 10(3), 307-325.

Vandeuren J.-P. et Vandeuren, M. (2016). *Théorie générale sur le rire et l'humour*. Lexington, KY : Casual intellectual edition.

Wells, P. (2013). « Laughter is ten times more powerful than a scream. The case of animated film comedy. » dans Horton, A. et Rapf, J.E. (dir.), *A companion to film comedy*. États-Unis : Blackwell publishing ltd., 497-520.

Wickberg, D. (1998). *The senses of humor*. États-Unis : University of Cornell press.

MÉDIAGRAPHIE

Guillemette, L. et Lévesque, C. (2016). « La narratologie », dans Louis Hébert (dir.), *Signo*, Rimouski. Récupéré de <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp>

Opening narration. (2007, 14 juin). Dans *TV Tropes*. Récupéré le 30 mai 2020 de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OpeningNarration>

Ryan, M. (2014, 18 juin). « How silly can you get? The tumultuous making of *Top secret!* », *Screen crush*. Récupéré de <http://www.screencrush.com/top-secret-30/>

Smuts, A. (2006, avril). « Humor ». Dans *Internet encyclopedia of philosophy*. États-Unis. Récupéré de <http://www.iep.utm.edu/humor/#SH2c>

Trahair, L. (2004). « The narrative-machine : Buster Keaton's cinematic comedy, Deleuze's recursion function and the operation aesthetic. Récupéré de http://senseofcinema.com/2004/comedy-and-perception/keaton_deleuze/

FILMOGRAPHIE

Abrahams, J., Zucker D. et Zucker J. (prod.), Abrahams, J., Zucker, D. et Zucker, J. (realis.). (1984). *Top secret!*. [DVD]. Hollywood : Paramount pictures.

Joffe, C.H. (prod.), Allen, W. (realis.). (1977) *Annie Hall*. [DVD]. Beverly Hills : MGM home entertainment.

Keaton, B. (prod.), Keaton, B. et Bruckman, C. (réalis.). (1926). *The General*. [DVD] La Crosse : Echo bridge entertainment.

Rogers, C. R. (prod.), La Cava, G. (réalis.). (1936). *My man Godfrey*. [Diffusion en continu]. Hollywood : Universal pictures.

Lee, R., Lin, D., Lord, P. et Miller, C. (prod.), McKay, C. (réalis.). (2017). *The Lego Batman movie*. [DVD]. Burbank : Warner bros.

Lyons, J.S, McLeod, E., Moore, D., Myers, M., Todd, J. et Todd, S. (prod.), Roach, J. (realis.). (2002). *Austin Powers in Goldmember*. [DVD]. États-Unis : New line home entertainment.

Wallis, H.B. (prod.), Tashlin, F. (réalis.). (1956). *Hollywood or bust*. [Diffusion en continu]. Hollywood : Paramount pictures.

Youtube (2015, 19 février). *Keystone Cops : Love, loot, and crash (1915)* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=vz4SSWFy6UQ>