

L'humour comme stratégie éducative dans les médias audiovisuels

Mémoire réalisé par
Luca Didoné

Promoteur(s)
Philippe Verhaegen

Année académique 2016-2017
Master [60] en information et communication- Communication socio-éducative

Je tiens à remercier le prof. Philippe Verhaegen pour ses conseils judicieux et sa disponibilité tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Je remercie également mes parents, mon frère et ma famille, qui m'ont soutenu et permis de faire mes études dans une université d'un pays étranger

Je remercie particulièrement Morgane Quilichini pour l'aide précieux qu'elle a apporté au cours de ce travail.

Je remercie aussi tous les professeurs et les membres de l'Università Cattolica di Milano et de l'École de Communication de l'Université Catholique de Louvain-la-Neuve qui ont contribué à ma formation et m'ont permis de développer les capacités et l'esprit critique nécessaires afin de réaliser ce travail.

« L'humour est le plus court chemin d'un homme à un autre. »

Georges Wolinski

Table des matières

Introduction	11
1. Question de recherche et hypothèses	13
1.1. Question de recherche et méthode	13
1.2. Hypothèses	13
2. Cadre théorique	15
2.1. Définition d'humour du point de vue sémio-pragmatique	15
2.1.1. Difficultés	15
2.1.2. Intentionnalité	15
2.1.3. Ancrage (Règle violée cachée)	15
2.1.4. Comme acte d'énonciation	16
2.1.5. Jeu énonciatif	16
2.1.6. Référence thématique	17
2.1.7. Définition du point de vue sémio-pragmatique actualisée	17
2.2. Acteurs	18
2.2.1. Le Locuteur	18
2.2.2. Le destinataire	21
2.2.3. La cible	21
2.3. Humour et cognition	21
2.3.1. Théorie d'incongruité	22
2.3.2. KUB theory (Known, unknown an believed)	23
2.3.3. « Working memory » et TOM	24
2.3.4. ELM	24
2.3.5. IHPT	25
2.3.6. Définition actualisée du point de vue sémio-cognitif	26
2.4. Effets de l'humour	26
2.4.1. Connivence	26
2.4.2. Humour en classe	28
2.4.3. « Appropriate and Inappropriate uses »	29
2.5. Formes	32
2.5.1. Exploitation du principe de coopération conversationnelle	32
2.5.2. Formes langagières	32
2.5.3. Point de vue sémantique	35

2.5.4.	Humour visuel – « conceptual blending »	36
2.6.	Pratiques d'humour en télévision éducative.....	37
2.6.1.	Capteurs d'attention.....	38
2.6.2.	Catégories de portée éducative	38
3.	Méthodologie	40
3.1.	Unité d'analyse	40
3.2.	Corpus.....	40
3.3.	Méthode de collecte des données	41
3.3.1.	Critères sémio-pragmatiques	41
3.3.2.	Incongruité.....	42
3.3.3.	Critères Sémiotiques.....	42
3.3.4.	Critères Educatifs.....	43
4.	Analyse	45
4.1.	Présentation des résultats.....	45
4.1.1.	Analyse 1 : Stanley Kubrick - Tout est vrai (ou presque)	45
4.1.2.	Analyse 2 : Le changement (climatique) c'est maintenant - #DATAGUEULE 48	47
4.1.3.	Analyse 3 : L'alcool c'est bon, mais pas pour la santé - Tu mourras moins bête – ARTE48	
4.1.4.	Analyse 4 : Le Mur du Petit Berlin - Les LSV de PY #14.....	50
4.1.5.	Analyse 5 : Noether et les lois de la physique - Flash 08 de e-penser.....	52
4.1.6.	Analyse6 : C'est quoi la puberté ? - 1 jour, 1 question.....	53
4.1.7.	Analyse 7 : Dessine-moi l'éco : Qu'est-ce qu'un paradis fiscal ?	55
4.1.8.	Analyse 8 : I Promessi sposi- BIGnomi.....	56
4.1.9.	Analyse 9 : Why It's HARD To Land on Mars	57
4.2.	Discussion des résultats.....	58
5.	Conclusion	62
6.	Bibliographie.....	63
6.1.	Matériaux étudiés.....	65
7.	Annexes	67
7.1.	Annexe 1	67
7.2.	Annexe 2	67
7.3.	Annexe 3	70
7.4.	Annexe 4	73
7.4.1.	Analyse 1 : Stanley Kubrick - Tout est vrai (ou presque)	73
7.4.2.	Analyse 2 : Le changement (climatique) c'est maintenant - #DATAGUEULE 48	82
7.4.3.	Analyse 3 : L'alcool c'est bon, mais pas pour la santé - Tu mourras moins bête – ARTE94	

7.4.4.	Analyse 4 : Le Mur du Petit Berlin - Les LSV de PY #14	102
7.4.5.	Analyse 5 : Noether et les lois de la physique - Flash 08 de e-penser	111
7.4.6.	Analyse6 : C'est quoi la puberté ? - 1 jour, 1 question.....	123
7.4.7.	Analyse 7 : Dessine-moi l'éco : Qu'est-ce qu'un paradis fiscal ?	130
7.4.8.	Analyse 8 : I Promessi sposi- BIGnomi.....	137
7.4.9.	Analyse 9 : Why It's HARD To Land on Mars	144

Introduction

Le but de cette recherche sera d'analyser l'humour en tant que stratégie éducative dans les médias audiovisuels.

Cette étude se base sur une analyse qualitative de contenus, par une approche principalement sémio-pragmatique et sémio-cognitive.

La recherche documentaire sur laquelle se basera le mémoire nous permet d'énoncer des critères d'analyse de l'acte humoristique en milieu audiovisuel éducatif, dans le but d'identifier de quelles manières l'humour est utilisé dans ce contexte.

Ce travail s'articulera en plusieurs étapes : tout d'abord, nous définirons la notion d'humour, du point de vue sémio-pragmatique, en considérant ses formes, ses fonctions et ses acteurs. Par la suite notre attention se portera sur les aspects cognitifs et éducatifs de l'humour, ainsi que sur son aspect pragmatique. Suivront une partie liée aux différentes formes sémiotiques d'humour et une étude de littérature dédiée à l'humour éducatif dans le contexte spécifique de la télévision.

De cette recherche, nous catégoriserons les caractéristiques de l'humour (appliqué à la transmission de savoirs) en une grille, de façon à concevoir un outil d'analyse, que l'on appliquera ensuite à un corpus formé de vidéos pédagogiques de courte durée. L'intention est de définir, à partir de l'analyse qualitative des données recueillies, l'usage et les caractéristiques de l'humour dans ce type de médias, aussi bien qu'en analyser les implications éducatives, pour répondre à la question de recherche *Comment l'humour est utilisé, en tant qu'outil pédagogique, dans les médias audiovisuels à intention éducative ?*

1. Question de recherche et hypothèses

1.1.Question de recherche et méthode

À travers cet écrit, nous nous interrogerons sur le rôle que l'humour peut avoir au sein des médias audiovisuels en tant qu'*outil éducatif*.

Avec ce terme, nous voulons analyser l'utilisation de l'humour, dans des documents qui ont une intention pédagogique, pour en observer un usage stratégique, et des effets éducatifs potentiels¹.

Cet écrit cherchera d'apporter une réponse à la question de recherche suivante :

Comment l'humour est utilisé, en tant qu'outil pédagogique, dans les médias audiovisuels à intention éducative ?

1.2.Hypothèses

H1 : L'humour a une fonction active dans l'apprentissage.

Nous partons du principe que l'humour contribue directement aux effets éducatifs d'un message et qu'il peut agir comme levier pour un effet éducatif souhaité. Nous supposons également qu'il appelle à des procédés cognitifs facilitant l'apprentissage.

Afin de tester cette hypothèse, nous associerons des recherches documentaires sur les processus cognitifs de l'humour, à des indicateurs sémiotiques liés aux processus cognitifs.

H2 : L'humour a une fonction pragmatique dans les médias éducatifs.

À travers cette hypothèse, nous partons du principe que l'humour a une fonction dans la création de relations suggérées par le message et impliquées par ce langage. Dans un premier temps, nous nous appuyons sur des documents traitant des fonctions sémio-pragmatiques reductibles à l'humour, et par la suite nous tenterons de mettre en évidence des indices de celles-ci.

H3 : L'humour a un rôle en tant que stratégie éducative.

L'utilisation de l'humour dans les médias audiovisuels est par définition stratégique, dans le sens où son utilisation est un choix du producteur du texte.

Ce que nous voulons vérifier est si l'humour est utilisé, non seulement intentionnellement, mais aussi de façon cohérente du point de vue éducatif. Pour cela, nous essaierons de

¹ (Patrick Verniers, communication personnelle, 7 décembre 2015)

reconnaître du point de vue sémiotique, des procédés d'humour compatibles avec les effets éducatifs de l'humour.

En partant de la communication socio-éducative, il apparaît évident d'affronter toute analyse d'un média en considérant les trois pôles difficilement dissociables dans les questions liées aux technologies de communications : l'aspect du contenu, celui social, et celui technique du média.

C'est sur cette base, que se développent les trois hypothèses préliminaires de ce mémoire.

En effet, la première, *L'humour a une fonction active dans l'apprentissage*, se propose explorer les processus cognitifs de l'humour, et donc sa collaboration à la transmission de connaissances et à l'apprentissage. De manière plus générale, nous nous interrogerons sur les questions d'effets éducatifs potentiels, vis-à-vis de l'humour, et donc nous basant également sur les théories d'éducation par l'humour.

La seconde hypothèse, *L'humour a une fonction pragmatique dans les médias éducatifs*, suppose que l'humour a une influence sur l'aspect social du média. Nous allons nous intéresser aux relations et aux effets (entre interlocuteurs et/ou dans un contexte) créés par les messages humoristiques.

Le mémoire se basera principalement sur des théories de sémio-pragmatique et s'inspirant éventuellement de la psychologie sociale ou des sciences éducatives. L'humour pourrait avoir par exemple un rôle dans l'embrayage du message.

À travers l'hypothèse, *L'humour a un rôle en tant que stratégie éducative*, nous souhaitons explorer l'aspect sémiotique de l'humour, c'est-à-dire en reconnaître des caractéristiques dans la production de sens dans les médias éducatifs, pour en discerner les usages de la part du producteur, et prendre en compte les effets éducatifs. Nous voulons ici vérifier comment l'humour peut être utilisé en tant qu'outil éducatif, en reconnaissant des processus langagiers (au niveau visuel ou sonore par exemple) liés à certaines fonctions potentielles spécifiques. Nous tenterons de créer une catégorisation des usages éducatifs de l'humour en contexte audiovisuel.

2. Cadre théorique

2.1. Définition d'humour du point de vue sémio-pragmatique

2.1.1. Difficultés

Définir l'humour est une pratique qui rencontre plusieurs difficultés.

En effet, comme le souligne Patrick Charaudeau², nous nous retrouvons confrontés d'abord à des difficultés lexicales : de nombreux termes sont utilisés pour définir les formes d'humour (ironie, dérision, raillerie) et peuvent être combinés, ce qui rend une « catégorisation a priori [...] insurmontable »³. Nous butons également sur le problème qu'engendre l'association entre humour et rire. En effet, le premier est la cause possible, mais non systématique du second. De plus, le rire n'est pas la seule fonction de l'humour⁴, comme nous le verrons par la suite.

2.1.2. Intentionnalité

Parfois vue comme la communication de multiples significations incongrues qui sont de quelque façon amusante, selon Martin⁵, d'autres fois comme incongruité sociale non sérieuse, selon Gervais and Wilson⁶, la notion d'intention humoristique n'est pas toujours présente dans les définitions d'humour. Elle est pourtant centrale, comme le remarque J. A. Banas⁷ et coll. se basant sur la définition de S. Both-Butterfield, qui voit l'humour comme un usage intentionnel de comportements communicationnels, aussi bien verbaux que non verbaux, qui engendrent une réponse positive, comme le rire ou la joie, dans les études d'humour en éducation.

2.1.3. Ancrage (Règle violée cachée)

Un autre apport important concernant le thème de l'humour nous parvient d'Umberto Eco⁸.

Il distingue le tragique du comique en attribuant au premier un caractère universel (qui traverse les temps et les lieux). Cet auteur voit en effet, aussi bien dans le tragique que dans le

² Patrick Charaudeau, 'Des Catégories pour l'Humour ?', *Questions de communication*, 2006, 19–41.

³ Charaudeau. p.20

⁴ John A. Banas and others, 'A Review of Humor in Educational Settings: Four Decades of Research', *Communication Education*, 60.1 (2011), 115–44 <<https://doi.org/10.1080/03634523.2010.496867>>. p. 117

⁵ Banas and others. P.117

⁶ Banas and others. P.117

⁷ Banas and others. P.117

⁸ {U. ECO, Il comico e la regola, in Alfabeta, 21.2.1981.

comique, la violation d'une « règle », qui n'est pas universelle en soi, mais qui, contrairement au cas d'humour, est expliquée dans le tragique.

Le comique se présente comme « libérateur, éversif » car il rompt une règle tellement intériorisée, au point qu'il n'est pas nécessaire de la rappeler, qu'elle semble inviolable.

La tragédie, en revanche, montre la règle enfreinte et permet à tous de s'identifier, et donc au tragique d'être toujours éducatif. Le comique se trouve donc « lié au temps, à la société et à l'anthropologie culturelle ⁹ ». Teslow¹⁰ affirme également que les styles d'humour sont dépendantes de la culture.

2.1.4. Comme acte d'énonciation

Comme nous venons de le préciser, la production humoristique est un acte d'énonciation « pour faire rire ». Le définir acte d'énonciation se fait naturellement si l'on considère qu'il ne « constitue pas à lui seul la totalité de la situation de communication ¹¹ ». P. Charaudeau justifie cette affirmation en rappelant que l'humour peut être présent dans diverses situations de communication, indifféremment des attentes du public, comme « une certaine manière de dire à l'intérieur de diverses situations, à des fins stratégiques, pour faire de son interlocuteur un complice ¹² ».

Claude Chabrol¹³ oppose l'acte humoristique à l'acte de langage de John L. Austin en soulignant la « prédominance de l'effet visé perlocutoire ». Il décrit en effet que le but illocutoire d'un acte d'énonciation ne dépend pas de son aspect humoristique, qui se limite à moduler sa propre force, rendant l'énoncé plus ou moins humoristique.

2.1.5. Jeu énonciatif

Défini comme acte de langage, celui humoristique se présente comme la « résultante d'un jeu qui s'établit entre les partenaires de la situation de communication et les protagonistes de la situation d'énonciation ¹⁴ ». De cette réflexion P. Chareadeau produite un impératif pour toute analyse d'un acte humoristique : « décrire la situation d'énonciation dans laquelle il apparaît, la thématique sur laquelle il porte, les procédés langagiers qui le mettent en œuvre et

⁹ Maria Lucília Marcos, 'L'humour et la communication. Le lien entre émotions et cognition', *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 2014 <<http://rfsic.revues.org.proxy.bib.ucl.ac.be:8888/1064>> [accessed 23 February 2017]. P.2

¹⁰ James L. Teslow, 'Humor Me: A Call for Research', *Educational Technology Research and Development*, 43.3 (1995), 6–28 <<https://doi.org/10.1007/BF02300453>>.

¹¹ Charaudeau. p.21

¹² Claude Chabrol, 'Humour et médias', *Questions de communication*, 2006, p.8.

¹³ Chabrol. P.8

¹⁴ Charaudeau. p.22

les effets qu'il est susceptible de produire sur l'auditoire ¹⁵». Nous tiendrons donc en compte ces critères dans notre analyse.

2.1.6. Référence thématique

Malgré les difficultés que l'on rencontre face à une tentative de catégorisation a priori des thématiques affrontées par l'acte humoristique, P. Charaudeau¹⁶ reconnaît l'aspect fondamental de ce concept.

Pour cela, il donne l'exemple de « l'humour noir », qui est défini par les thèmes affrontés, plutôt que par des procédés langagiers.

Il reconnaît ainsi quatre macro-catégories thématiques : celle du genre « vie et mort » (ce qui évoque le mystère et la misère humaine) ; celle de la « vie publique » (vie sociale et collective) ; le domaine de la « vie privée », qui touche à la vie personnelle de l'individu ; et enfin tous les thèmes répondants aux questions « de quoi il est question ? », « de quoi s'agit-il ? » ou « à propos de quoi parle-t-on ? ».¹⁷ Plus que catégoriser les sujets de chaque acte humoristique selon ces critères, cette analyse nous montre l'importance de définir le thème de l'acte humoristique.

2.1.7. Définition du point de vue sémio-pragmatique actualisée

De ces réflexions, nous pouvons dégager une première définition de l'humour.

Notre étude se focalisant sur des médias audiovisuels, l'intentionnalité de l'énonçant est par définition aux fondements de l'analyse, puisqu'il est supposé dans l'acte de production. Tout acte humoristique dans un média audiovisuel non transmis en direct est donc considéré intentionnel.

Ayant souligné l'aspect temporel, c'est-à-dire culturellement défini, de l'humour, notre travail d'analyse devra se focaliser sur des unités d'analyse de production récentes et culturellement définies.

Nous considérons que l'humour peut toucher plusieurs sujets et nous soulignons donc l'importance de cette variable pour une analyse d'actes humoristiques, même si l'on ne gardera pas les catégories thématiques abordées.

¹⁵ Charaudeau. p.22

¹⁶ Charaudeau. p.24-25

¹⁷ Charaudeau. p.24-25

Nous considérons aussi l'humour comme un acte d'énonciation ce qui implique un travail qui tienne en compte d'une situation de communication dans son ensemble, en considérant son contexte précis, qui inclut des acteurs et des effets communicatifs.

2.2. Acteurs

Comme nous venons de le préciser, l'analyse d'un acte humoristique, étant acte d'énonciation, doit prendre en compte tout le contexte d'énonciation, en plus du texte lui-même. C'est dans cette perspective que Charaudeau¹⁸ isole trois protagonistes de la mise en scène humoristique : le locuteur, le destinataire et la cible.

2.2.1. Le Locuteur

Le locuteur du discours humoristique, comme dans tous les actes d'énonciation, est le producteur de cet acte. Il est toutefois caractérisé par la question de sa légitimité. En effet, comme le souligne Charaudeau, un « acte humoristique peut blesser l'autre ou le rendre complice ¹⁹ ». C'est pourquoi le locuteur, dans ce cas, a besoin de justifier son rôle vis-à-vis du thème ou de la cible de ses propos. Pour être « autorisé » à l'acte humoristique, il ne peut ignorer « la nature de son interlocuteur, de la relation qui s'est instaurée entre eux [et] des circonstances dans lesquelles il est produit²⁰ ».

P. Charaudeau²¹ reconnaît quelques options de légitimité du locuteur humoristique : celle-ci peut être acquise par la position, par rapport à l'acte d'énonciation, du locuteur lui-même. Ainsi, dans une caricature par exemple, le dessinateur justifie son rôle comique par le contrat avec le public, qui s'attend un certain type de discours ; il est possible aussi que la source de la légitimité doive dériver du locuteur lui-même, comme dans les conversations spontanées, une possibilité pour atteindre ce but est celle d'un énonciateur-personnage, une figure mise en scène par l'énonciateur, qui devient à son tour locuteur de l'histoire et prend en charge, grâce à son identité, la légitimité de l'acte humoristique .²²

Ce mémoire prendra en compte l'identité du locuteur. Ne pouvant se focaliser, vu la nature qualitative de notre analyse, sur les effets probables que pourrait avoir l'humour en fonction de telle ou telle légitimité en contexte audiovisuel éducatif, notre objectif sera de définir les différentes positions qu'un locuteur qui porte une charge éducative peut prendre dans une telle

¹⁸ Charaudeau. P.22

¹⁹ Charaudeau. p.22

²⁰ Charaudeau. p.22

²¹ Charaudeau. p.22

²² Charaudeau. p.23

situation communicationnelle qui intègre une composante humoristique. Particulièrement, nous devons repérer le locuteur portant l'information à transmettre, et identifier des indices de son positionnement par rapport au contenu humoristique et par rapport aux autres acteurs de la communication.

2.2.1.1. Enonciation

Christian Morin, en pensant à une définition sémiotique de l'humour se concentre initialement sur la problématique de l'énonciation de l'humour. Pour lui, le sujet de celle-ci est producteur d'un double discours, dans lequel il « convoque des formes figées, fais appel à des schémas – ce qui touche tant la langue que le discours-, pour les révoquer aussitôt.²³ ». Ce sujet-énonciateur se définit, se met en valeur à travers ce discours, dans lequel il renverse les schémas, ce qui comporte de risque d'être renversé lui-même, son identité étant « tributaire de la cohérence des formes discursives et syntaxiques »²⁴. Le fait d'être défini par le discours humoristique permet au sujet d'émerger comme un acteur « exceptionnel²⁵ » chargé du « rebondissement potentiel risible face à la passion dystrophique qui affecte le sujet²⁶ ».

Le sujet de l'énonciation humoristique délinéé par C.Morin²⁷ est poussé à la création de son double discours par une « passion dysphorique » qui « émerge lorsque le sujet est conjoint à un / ne pas vouloir être/ ou un / ne pas pouvoir être/, une situation non désirable ou impossible.²⁸ », et que le discours humoristique a pour but de liquider, suivant une « orientation axiologique qui va [...] vers l'euphorie²⁹ ».

Cette passion se manifeste à tous les niveaux du discours : au niveau des structures discursives, il se caractérise par un « style tensif excessif³⁰ » ; à celui des structures narratives de surface, par un « bouleversement des enchaînements syntagmatiques³¹ » ; en ce qui concerne les composantes énonciatives, nous remarquons une « langue particulière dont le sujet sentant ou passionné fait usage pour surmonter la passion qui l'affecte³² ». Toujours à ce niveau nous retrouvons une caractéristique de l'humour. C'est un « dédoublement du discours énonciatif » : « le sujet-énonciateur se raconte alors qu'il semble avoir un autre projet de

²³ Christian Morin, 'Pour une définition sémiotique du discours humoristique', *Protée*, 30.3 (2002), 91 <<https://doi.org/10.7202/006872ar>>.

²⁴ Morin. p. 91

²⁵ Morin. p. 97

²⁶ Morin. p.92

²⁷ Morin. p.92

²⁸ Morin. p.92

²⁹ Morin. p.97

³⁰ Morin. p.92

³¹ Morin. p.97

³² Morin. p.96

récit³³ »; au niveau thématique « les valeurs sémantiques posées par le texte viennent [...] donner appui à l'humour³⁴ ».

L'invention du texte peut donc être un support au double discours de l'humour, en opposant l'imaginaire à la normalité. Ceci est aussi appuyé par le fait que l'invention et l'innovation sont des fonctions de l'humour.³⁵ C'est cette capacité à l'invention qui permettra au sujet-énonciateur d'accepter une réalité « qu'il percevait d'abord comme désagréable³⁶ » à travers un dédoublement de focalisation, c'est-à-dire une variété de points de vue à l'intérieur d'un même texte.

C. Morin³⁷ remarque également comment le sujet-énonciateur de l'acte humoristique peut aussi être le sujet-énonciateur du discours narratif étant donné que dans celui-ci, le sujet poussé à l'action par la passion est souvent celui qui raconte lui-même l'action. C'est encore dans un dédoublement que l'auteur ressort une autre caractéristique de l'acte humoristique : le rapport entre réalité et discours se reflète aussi bien dans le dualisme du discours humoristique que dans celui narratif, qui participe aussi au combat à la passion. Ce parallélisme entre discours humoristique et narratif, permet d'observer que l'action humoristique transforme plus l'énonciateur que le récit.

Nous observons que le « rôle de l'acte narratif dans la transformation du sujet [...] se fait donc à travers le discours humoristique qui peut être vu comme un moyen d'arriver à ses fins : une compétence³⁸ ». Nous reviendrons sur cet aspect dans la partie sur les fonctions de l'humour.

Nous pouvons, à travers cet article, trouver des caractéristiques qui pourront être retenues comme pertinentes en vue d'une analyse de l'humour en contexte. Le fait que l'humour se manifeste, à travers sa passion directrice, à tous les niveaux du discours, de la forme au contenu, devra être gardé à l'esprit lors de notre travail d'analyse, ainsi bien que les dualismes récurrent que le fait humoristique comporte (discours/réalité ; focalisations différentes ; dédoublement du sujet énonciatif ; etc.). Principalement, nous retiendrons l'importance de porter attention à toutes les structures du discours qui peuvent porter des indices d'humour (comme le glissement sémantique ou l'ellipse par exemple³⁹), le possible rôle partagé de sujet

³³ Morin. p.96

³⁴ Morin. p.96

³⁵ Morin. p.92

³⁶ Morin. p.96

³⁷ Morin. p.93

³⁸ Morin. p.94

³⁹ Morin. p.95

de l'énonciation humoristique et de celle narrative et le dédoublement de focalisation, pour revenir plus tard sur les fonctions liées à ce type d'énonciation.

2.2.2. Le destinataire

P. Charaudeau distingue deux caractères possibles du destinataire: il peut être en effet positionné soit en « complice », soit en « victime ». Dans le premier cas, il est « appelé à partager la vision décalée du monde que propose l'énonciateur, ainsi que le jugement qu'il porte sur celui-ci⁴⁰ ». En tant que victime, il est à la fois destinataire et cible du discours humoristique.

2.2.3. La cible

La cible est un acteur caractéristique de l'énonciation humoristique. Elle est le centre des « attaques » du locuteur, et l'intermédiaire par lequel « l'acte humoristique met en cause des visions normées du monde en procédant à des dédoublements, des disjonctions, des discordances, des dissociations dans l'ordre des choses⁴¹ ». Dans cette optique, la cible peut être une figure humaine, réelle ou imaginaire, tout comme une situation ou une idée.⁴²

Nous retenons ici donc les deux possibles positions du destinataire (complice ou victime) et l'importance de l'identification de la cible.

2.3. Humour et cognition

Après avoir défini l'humour du point de vue sémio-pragmatique, nous nous tournons vers les aspects cognitifs de l'humour.

M. Booth-Butterfield and Wanzer⁴³ présentent trois théories de perception de l'humour, la théorie d'incongruité, l'« arousal theory », et la théorie de supériorité, qui sont de base aux théories de l'humour éducatif que nous verrons plus tard, bien qu'elles ne suffisent pas pour analyser les corrélations entre humour et apprentissages.

La théorie de supériorité voit le rire fruit d'un sens de supériorité à l'égard des autres, ressenti après la mise en ridicule des « autres ». Dans ce filon, il y a aussi l'humour comme une compétition dont la victoire est portée par un rire engendré.⁴⁴ Cette théorie nous

⁴⁰ Charaudeau.p.23

⁴¹ Charaudeau. p.23

⁴² Charaudeau. p.24

⁴³ Booth-Butterfield, M and Wanzer, M, 'Humorous Communication as Goal-Oriented Communication', in *SAGE Handbook of Communication and Instruction*, by D. Fasset and J. Warren (Los Angeles, CA: CA: Sage Publications, 2010), pp. 221–39.

⁴⁴ Banas and others. P.119

concernera surtout, comme le souligne Zillman & Cantor⁴⁵, pour le fait que l'humour est plus efficace si le locuteur est apprécié et si la cible ne l'est pas.

L'« arousal theory » voit l'humour comme la combinaison d'analyse cognitive et un éveil psychologique optimal, c'est à dire en considérant l'aspect émotionnel en plus de celui cognitif.⁴⁶

2.3.1. Théorie d'incongruité

Il est intéressant de s'arrêter sur la théorie d'incongruité étant donné qu'elle s'intéresse à l'aspect cognitif de la communication⁴⁷, c'est-à-dire à la compréhension plutôt que sur son fonctionnement, aspect pertinent à notre recherche, en vue d'analyser les effets éducatifs de l'humour, en plus d'être la théorie plus commune⁴⁸.

Selon cette approche le processus humoristique se base sur une, comme son nom l'indique, incongruité. Il se caractérise en effet par un processus en deux phases lors duquel le destinataire de la communication humoristique doit reconnaître et « résoudre » une incongruité (par exemple un objet ou un événement incohérent par rapport à deux ou plusieurs autres⁴⁹) pour qu'elle soit perçue comme drôle.⁵⁰ Cette double nécessité (reconnaissance et "résolution") annonce trois possibles résultats :

Elle peut être reconnue, mais non résolue, ce qui entraîne confusion, vu qu'ils perçoivent l'intentionnalité, mais ne comprennent pas le sens.

Enfin, elle peut être reconnue et résolue, dérivant à la correcte transmission de l'acte humoristique.⁵¹

Phase 1 : surprise, incongruité

La première phase du processus humoristique correspond à la reconnaissance de l'incongruité.⁵² Ici intervient la notion de « surprise » qui est « condition nécessaire » de

⁴⁵ Zillmann D. and Cantor J., 'A Disposition Theory of Humour and Mirth.', in *Humor and Laughter: Theory, Research and Applications* (Routledge, 1996), pp. 93–116.

⁴⁶ Banas and others. P.119

⁴⁷ Banas and others. P.118

⁴⁸ Jennifer Uekermann, Irene Daum, and Shelley Channon, 'Toward a Cognitive and Social Neuroscience of Humor Processing', *Social Cognition; New York*, 25.4 (2007), 553–72. P.553

⁴⁹ Uekermann, Daum, and Channon. P. 554

⁵⁰ Melissa B. Wanzer, Ann B. Frymier, and Jeffrey Irwin, 'An Explanation of the Relationship between Instructor Humor and Student Learning: Instructional Humor Processing Theory.', *Communication Education*, 59.1 (2010), 1–18. P.3

⁵¹ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.4

⁵² Uekermann, Daum, and Channon. P.554

l'humour, depuis Aristote jusqu'à Maier, en passant par Kant.⁵³ Selon C. Canestrari⁵⁴ se crée ici pour le destinataire une attente, suite à la construction d'une configuration mentale de sens qui est ensuite démentie, faisant expérimenter un état de confusion de pensée, d'embarras, de surprise et de perplexité chez le destinataire. Une situation qui présente une incongruité qui correspond à un simple manque d'information, par exemple la « slapstick comedy », ou comédie physique, peut engendrer le rire,⁵⁵ mais le manque de nécessité de reconnaissance exclue la possibilité de perception de l'intentionnalité du locuteur.

Phase 2 : résolution

La seconde phase de compréhension du processus humoristique est celle pendant laquelle « l'incongruité est liée de façon influente au corps du texte »⁵⁶, ce qui en permet la résolution. Elle a pour but de découvrir « une règle cognitive capable d'éliminer et de résoudre l'incongruité »⁵⁷.

Il sera donc important dans le cadre de ce travail, pour identifier un acte humoristique, de repérer la ou les incongruité/s qui le caractérise.

2.3.2. **KUB theory (Known, unknown and believed)**

Canestrari, Dionigi, et Zuczkowski⁵⁸ s'appuient, dans leur article « *Humor understanding and knowledge* », sur la « Theory of the Known, the Unknown, and the Believed (KUB) » pour analyser les deux phases de la théorie d'incongruité du point de vue épistémique. Selon cette théorie, toute communication suppose un échange d'informations, qui prend naissance dans les champs épistémiques de « Known/Certain », de l'« Unknown », et du « Believed/Uncertain »⁵⁹, ce qui est reconnaissable à travers des indicateurs linguistiques. De cette étude, ils remarquent que la première phase appartient au domaine de l'« unknown and uncertain », alors que la seconde rencontre plus de marqueurs du « Known ». Ceci démontre que, pour que l'humour soit correctement compris par le destinataire de la communication, il doit présenter des informations incontestables, reliées au sens plus explicite et implicite, en plus de leur lien⁶⁰.

⁵³ Carla Canestrari, Alberto Dionigi, and Andrzej Zuczkowski, 'Humor Understanding and Knowledge', *Language & Dialogue*, 4.2 (2014), 261–83 <<https://doi.org/10.1075/ld.4.2.05can>>. p.263

⁵⁴ Canestrari, Dionigi, and Zuczkowski. p.265

⁵⁵ Uekermann, Daum, and Channon. P.555

⁵⁶ Uekermann, Daum, and Channon. P.554

⁵⁷ Canestrari, Dionigi, and Zuczkowski. P.264

⁵⁸ Canestrari, Dionigi, and Zuczkowski. P.264

⁵⁹ Canestrari, Dionigi, and Zuczkowski. P.266

⁶⁰ Canestrari, Dionigi, and Zuczkowski. P.277

2.3.3. « Working memory » et TOM

Selon Uekerman et coll.⁶¹, d'autres processus cognitifs interviennent dans la compréhension de l'humour. En effet, en se basant sur différentes études, notamment dédiées aux lésions cérébrales, ils soulignent les influences de la Mémoire de travail et de la « Theory of the Mind ». Dans le premier cas l'habilité de comparer des sens alternatifs et de les lier au contexte humoristique paraît essentiel à sa compréhension, alors que dans le second l'habilité de construire des représentations mentales, d'y savoir raisonner, pour ainsi prévoir les comportements d'autrui, permet de distinguer l'humour du mensonge.⁶²

2.3.4. ELM

L'« Elaboration Likelihood Model of Persuasion », de Cacioppo et Petty⁶³, s'interroge sur le lien entre humour et éducation. Pour cela, les auteurs s'interrogent sur la question centrale de comment les messages persuasifs sont traités cognitivement par l'individu. Ils distinguent deux sortes de persuasion : centrale et périphérique⁶⁴.

Alors que dans la seconde l'individu porte attention aux « cues, heuristics, or truisms instead of message arguments⁶⁵ », et donc sans changer les structures cognitives, dans la première nous observons, de la part de l'individu, l'élaboration d'informations cohérentes à l'argument du message, ce qui engendre un changement cognitif, et donc un changement de comportements.⁶⁶

La motivation est alors reconnue comme possible cause de cette élaboration ultérieure de la part de l'élève. En effet, celui-ci sera plus porté à s'engager dans un « central route processing⁶⁷ » si, en plus d'avoir les capacités d'élaborer un tel message, il est correctement motivé. La pertinence du thème abordé perçue par l'élève est une des raisons qui le motive.

Un autre facteur décisif à cette élaboration cognitive est l'information incongrue en elle-même. En effet, selon Petty et Cacioppo⁶⁸, une information discordante, justement pour sa nature qui se distingue des schémas préétablis, pousse à une élaboration ultérieure, en plus d'agir comme capte intention.

⁶¹ Uekermann, Daum, and Channon. P.559

⁶² Uekermann, Daum, and Channon. P564-565

⁶³ Richard E. Petty and John T. Cacioppo, 'The Elaboration Likelihood Model of Persuasion', in *Communication and Persuasion*, Springer Series in Social Psychology (Springer, New York, NY, 1986), pp. 1–24 <https://doi.org/10.1007/978-1-4612-4964-1_1>.

⁶⁴ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.5

⁶⁵ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.5

⁶⁶ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.5

⁶⁷ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.5

⁶⁸ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.5

Si l'élève s'engage avec l'humour, qui par définition demande la présence d'une incongruité à résoudre, il est probable qu'il se retrouve à étendre l'élaboration de l'incongruité à tout le texte, et donc augmenter l'apprentissage, même s'il risque d'ignorer l'incongruité, si trop distante de ses conventions⁶⁹.

2.3.5. IHPT

Se basant sur les déjà citées ELM, « Incongruity-résolution theory » et sur la théorie de supériorité, et partant du fait que l'humour est largement retenu comme efficace, aussi bien par les professeurs que par les élèves, Wanzer, Frymier, et Irwin⁷⁰ élaborent l'« Instructional Humor Processing Theory » (voir annexe 1). Avec celle-ci, ils veulent expliquer la réception, autrement dit, s'ils ont des effets positifs ou négatifs sur l'apprentissage de certains types d'humour utilisés par le professeur, de la part des élèves.

Tout d'abord, l'incongruité doit être connue pour avoir la perception de l'acte humoristique.

Une fois reconnue, elle doit être résolue pour engendrer le rire. Dans le cas contraire, l'élève se retrouve confus et désorienté.

C'est à ce stade, une fois l'acte humoristique reconnu et compris en tant que tel, qu'interviennent les types d'humour, qui influencent l'apprentissage. En effet, les chercheurs démontrent quelles formes d'humour « related humor » ont un effet positif sur l'élève, puisqu'il augmente la motivation et l'habileté de l'élaborer cognitivement⁷¹. Le « self-disparagement humor » utilisé par l'instructeur, a rencontré également un effet positif envers le destinataire, son actuation étant encore moins prévisible vu le statut du professeur. L'« inappropriate humor » ne montre, lui, aucune corrélation avec l'apprentissage ni positive ni négative.

Même s'il n'est pas contre-productif, l'« inappropriate humor » n'augmente pas la motivation de l'élève, et peut même la baisser dans les cas de « other-disparaging humor ». L'« unrelated humor », bien qu'étant une forme d'« appropriate humor », ne montre pas de corrélation avec l'apprentissage.⁷²

Seuls les types d'humour « self-disparaging » et « related humor » ont pu être reliés à un majeur apprentissage.⁷³

⁶⁹ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.5

⁷⁰ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.6

⁷¹ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.13

⁷² Wanzer, Frymier, and Irwin. P.13

⁷³ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.14

2.3.6. Définition actualisée du point de vue sémio-cognitif

D'une analyse des processus cognitifs qui lui sont liés, nous sommes capables de caractériser ultérieurement l'humour, particulièrement dans son rapport à l'apprentissage. Tout d'abord la notion d'incongruité (et donc de sa reconnaissance et résolution), apparait comme fondamentale à tout acte humoristique. Ensuite l'ELM, mais surtout la « KUB theory », posent comme condition pour un apprentissage majeur lié à l'humour la compréhension de l'incongruité. Toujours, l'ELM nous permet d'associer des effets éducatifs potentiels de l'humour. Suivant ce modèle, l'humour, si lié au contenu éducatif et compréhensible, peut porter à une motivation supérieure, qui à son tour engendre un apprentissage majeur. L'IHPT développe ces critères, en identifiant des catégories de types d'humour, liés ou non à des effets éducatifs, auxquelles nous nous inspirons pour notre analyse.

2.4.Effets de l'humour

2.4.1. Connivence

Comme nous l'avons déjà précisé précédemment, dans l'acte énonciatif humoristique nous observons une prédominance de la visée perlocutoire face à celle illocutoire, qui peut varier indépendamment de la nature de l'acte.⁷⁴ Ainsi le locuteur tentera de faire entrer le destinataire (sinon en position de victime) dans un état de connivence, c'est-à-dire de complicité.

On touche ici, selon P. Charaudeau⁷⁵, à la « problématique de l'intentionnalité », ou le fait que l'effet visé ne correspond pas nécessairement aux effets obtenus. C'est pour cela que l'on parlera d'effets potentiels.

Il classifie ensuite ces effets potentiels sous quatre (plus une) catégories de connivences, qui se distinguent par la vision que le locuteur veut partager.

2.4.1.1. Connivence ludique

Avec connivence ludique, P. Charaudeau exprime une « fusion émotionnelle de l'auteur et du destinataire, libre de tout esprit critique⁷⁶ ». Il désigne ainsi un état de complicité totalement vidé de tout jugement moral (même s'il est toujours sous-jacent dans le discours

⁷⁴ Chabrol. P.8

⁷⁵ Charaudeau. p.35

⁷⁶ Charaudeau. p.36

humoristique) ; « c'est un plaisir dans la gratuité⁷⁷ ». Ce type de connivence est celui qui permet à l'humour noir de se distancer de ses thématiques en donnant une « portée universelle au fait humoristique.⁷⁸ »

2.4.1.2. Connivence critique

La connivence critique se distingue de celle ludique en étant agressive et polémique, c'est-à-dire par le fait qu'elle attaque un « ordre établi », « des fausses valeurs », en proposant une « dénonciation du faux-semblant de vertus qui cache des valeurs négatives⁷⁹. » La cible est donc critiquée directement, comme en présence d'une « contre-argumentation implicite ».

2.4.1.3. Connivence cynique

Semblable, mais plus forte que la connivence critique, celle cynique ne laisse aucune chance à la cible. Il se traite en effet ici d'une « dévalorisation des valeurs que la norme sociale considère positives et universelles.⁸⁰ ». Cet effet dévastateur, qui place le locuteur en position anarchique (par rapport aux normes partagées), fait si que cet effet cynique doit être interprété au second degré pour éviter un effet contre-productif.⁸¹

2.4.1.4. Connivence de dérision

La connivence de dérision se concentre sur la figure de la cible : son but est de partager une vision de mépris du locuteur envers la cible, en la « faisant descendre de son piédestal ». Jusqu'ici, elle pourrait se confondre avec les deux précédentes, si ce n'est pour la particularité de n'avoir aucun développement argumentatif, elle « disqualifie brutalement, sans appel⁸² ».

Elle peut avoir des effets soit en touchant les aspects psychologiques de la cible, soit en la faisant sortir de son statut de notoriété⁸³.

2.4.1.5. La plaisanterie

P. Charaudeau utilise le terme général de « plaisanterie » pour désigner la catégorie énonciative qui contient les actes énonciatifs destinés à rendre humoristique un propos sérieux. Un « Je plaisante ! » peut servir à « désamorcer le caractère par trop agressif du propos qui l'a précédé ».

⁷⁷ Charaudeau. p.36

⁷⁸ Charaudeau. p.36

⁷⁹ Charaudeau. p.36

⁸⁰ Charaudeau. p.37

⁸¹ Charaudeau. p.37

⁸² Charaudeau. p.38

⁸³ Charaudeau. p.38

2.4.2. Humour en classe

En nous penchant sur les sciences de l'éducation, nous avons un aperçu de l'utilisation de l'humour à fin éducative. Malgré le fait que celles-ci prennent en compte un contexte, celui de la classe, différent de celui de la fruition d'un média audiovisuel (possibilité d'improvisation de la part du locuteur, possibilité de feed-back, etc.), elles peuvent guider notre recherche. Nous retiendrons de ce type d'approche, les fonctions sociales et cognitives de l'humour, en plus que l'application de celui-ci à une finalité éducative en vue de reconnaître, dans nos sujets d'étude, des indicateurs de l'utilisation de l'humour. En effet, l'humour en sciences de l'éducation, malgré le fait qu'il soit parfois défini comme une situation stimulant le rire ou l'amusement⁸⁴, est considéré comme un outil fonctionnel, qui aide à alléger les tensions entre professeurs et élèves en établissant un rapport, à maintenir l'attention et à créer l'intérêt⁸⁵, et est populaire, surtout du point de vue des élèves⁸⁶. Des analyses de l'humour en classe nous retenons aussi la caractéristique qui voit comme nécessaire un équilibre⁸⁷ de la quantité d'humour présenté, par rapport au contenu purement informationnel⁸⁸

Fonctions sociales,

En plus d'être « affinity-seeking behaviour », c'est-à-dire qu'il rend le producteur d'acte humoristique plus aimable et donc plus influent, l'humour crée cohésion au sein de la classe à travers un « shared enjoyment ». ⁸⁹

2.4.2.1. Effets sur le locuteur

Le travail de J. A. Banas et coll. ⁹⁰, qui dresse un tableau des études sur l'humour en éducation, soulève la question de la crédibilité. Elle est basée sur l' « expertise, trustworthiness and goodwill », c'est-à-dire sur une connaissance correcte, aux intentions sincères et dans l'intérêt de l'auditeur. Du point de vue de ce domaine d'études, l'humour entretient un rapport positif avec cette notion de crédibilité du locuteur, bien qu'il n'en ait pas avec la crédibilité du contenu de l'expertise. Les instructeurs qui ont une haute « humour orientation »⁹¹ sont perçus comme plus compétents, à condition que la charge éducative de la

⁸⁴ James H. Wandersee, 'Humor as a Teaching Strategy', *The American Biology Teacher*, 44.4 (1982), 212–18 <<https://doi.org/10.2307/4447475>>. P.212

⁸⁵ Wandersee. P.213

⁸⁶ Wandersee. P.213

⁸⁷ Avner Ziv, 'Teaching and Learning with Humor: Experiment and Replication', *The Journal of Experimental Education*, 57.1 (1988), 5–15.p.13

⁸⁸ Wandersee. P.21

⁸⁹ Banas and others. P 117

⁹⁰ Banas and others. P.130

⁹¹ Melissa Bekelja Wanzer and Ann Bainbridge Frymier, 'The Relationship between Student Perceptions of Instructor Humor and Students' Reports of Learning.', *Communication Education*, 48.1 (1999), 48.

communication soit équilibrée à celle humoristique, se confrontant autrement au risque de paraître clownesques⁹².

Toujours à partir de cette recherche nous apprenons que l'humour est une qualité appréciée par les élèves, même si non attendue.⁹³

Ces caractéristiques peuvent être assimilables à l'écran à une figure « professorale », ou qui se positionne comme figure institutionnalisée.

2.4.2.2. Humour et apprentissage

J. A. Banas et coll⁹⁴., dans « *A Review of Humor in Educational Settings: Four Decades of Research* », nous montrent un panorama d'études empiriques sur les effets de l'humour sur l'apprentissage. Celui-ci présente des preuves convaincantes que l'utilisation de l'humour peut améliorer l'apprentissage. De nombreuses études ne trouvent pas de corrélation entre humour et apprentissage⁹⁵, mais sont facilement critiquables par les nombreuses différences dans les modes de production de l'humour, par la durée trop courte des expériences mises en place, mais aussi par un manque de contrôle sur la correcte réception de l'intention humoristique et surtout, comme souligné par Ziv⁹⁶, par le manque de considération de la pertinence, par rapport aux thèmes éducatifs, des sujets abordés par l'humour. Des effets éducatifs positifs de l'humour en classe sont donc reconnaissables à condition, comme le soulignent Bryant et Zillmann⁹⁷, d'utiliser de corrects types d'humour, sous les bonnes conditions, au bon moment, et avec des étudiants motivés et réceptifs.

2.4.3. « Appropriate and Inappropriate uses »

Les sciences de l'éducation portent une forte attention à la communication en milieux éducatifs. L'humour s'inscrit dans les comportements communicationnels qui peuvent augmenter l'« immediacy », les « communication skills », le « compliance-gaining » et « clarity », ou plus généralement augmentent l'efficacité de l'enseignement⁹⁸. Spitzberg et Cupach⁹⁹ définissent la compétence communicationnelle (de l'enseignant) comme le degré

⁹² Banas and others. P.131

⁹³ Banas and others.p.129

⁹⁴ Banas and others. P.135

⁹⁵ Banas and others. P.131

⁹⁶ Ziv. P.5-15

⁹⁷ Banas and others. P.133

⁹⁸ Melissa Bekelja Wanzer and others, 'Appropriate and Inappropriate Uses of Humor by Teachers.', *Communication Education*, 55.2 (2006), 178–96. P.178

⁹⁹ Brian H. Spitzberg and William R. Cupach, *Interpersonal Communication Competence* (SAGE Publications, Incorporated, 1984)
<<http://scholar.google.com/scholar?cluster=15016747837151437281&hl=en&oi=scholar>> [accessed 9 May 2017].

auquel les objectifs fonctionnellement liés à la communication sont remplis à travers une interaction coopérative appropriée au contexte interpersonnel. De cette réflexion ressortent les caractéristiques d'« effectiveness », qui signifie l'atteindre ses buts, le satisfaire ses besoins et d'« appropriateness » qui tient à désigner la caractéristique qui fait qu'une situation de communication comporte des normes et des attentes par rapport à une situation déterminée.¹⁰⁰ L'humour, en tant que comportement communicationnel, porte des attentes, qui peuvent ne pas être respectées, et des buts qui peuvent ne pas être atteints.

Freud affrontait déjà la question de l'« appropriateness » par rapport à l'humour, en classifiant ce dernier sous deux types: non-tendancieux, ou perçue comme innocent, et tendancieux, « celui qui risque de ne pas être écouté » car il agit comme attaque personnelle¹⁰¹. Sur cette catégorisation se sont basées de nombreuses études, comme celle de Bryant, Comisky et Zillman¹⁰², qui identifient dix types d'humour utilisés par les professeurs d'université (« jokes, riddles, puns, funny stories, funny comments, nonsexual hostile, sexual non-hostile, sexual hostile, and nonsense¹⁰³ ») ou celle de Gorham et Christophel¹⁰⁴ qui montre que certains types d'humour en classe sont inappropriés.¹⁰⁵

Pour expliquer qu'un acte humoristique en classe peut être inapproprié, Frymier, Wanzer, et Wojtaszczyk¹⁰⁶ se basent sur les déjà citées théorie d'incongruité et la théorie de supériorité. En effet, cette dernière, qui voit l'effet de l'humour proportionnel à l'opinion que l'on a de la cible de l'humour, est cohérente avec les catégories de Wanzer and others, qui reconnaissent comme inappropriées les formes d'humour qui ont pour cible des individus qui font partie du groupe référent ou qui sont aimés, et appropriés celles qui ciblent des individus ou des groupes peu appréciés. De la théorie d'incongruité nous revenons sur la question de l'« appropriateness », puisqu'elle suppose qu'un individu entre dans tout acte communicatif avec des attentes : « receivers must enter situations with a specific set of expectations, recognize an incongruity in expectations, and understand the incongruity posed by the humorous message¹⁰⁷ ».

¹⁰⁰ Wanzer and others. P.179

¹⁰¹ Ann Bainbridge Frymier, Melissa Bekelja Wanzer, and Ann M. Wojtaszczyk, 'Assessing Students' Perceptions of Inappropriate and Appropriate Teacher Humor.', *Communication Education*, 57.2 (2008), 266–88.

¹⁰² Jennings Bryant, Paul Comisky, and Dolf Zillmann, 'TEACHERS' HUMOR IN THE COLLEGE CLASSROOM.', *Communication Education*, 28.2 (1979), 110.

¹⁰³ Frymier, Wanzer, and Wojtaszczyk. P.267

¹⁰⁴ Joan Gorham and Diane M. Christophel, 'The Relationship of Teachers' Use of Humor in the Classroom to Immediacy and Student Learning.', *Communication Education*, 39.1 (1990), 46.

¹⁰⁵ Frymier, Wanzer, and Wojtaszczyk. P.268

¹⁰⁶ Frymier, Wanzer, and Wojtaszczyk.

¹⁰⁷ Frymier, Wanzer, and Wojtaszczyk. P.283

Ainsi l'appréciation de l'humour de la part d'un élève dépend de ses attentes par rapport à la situation de communication, c'est-à-dire par rapport contexte et au locuteur, tout en considérant les normes culturelles.¹⁰⁸

Du point de vue de l'analyse qualitative qui caractérise ce travail, il sera donc important d'identifier des indicateurs qui nous permettent de reconnaître une stratégie de constructions d'attentes. En d'autres mots, nous observerons, à travers des signes sémiotiques, comment sont construites les attentes du destinataire.

2.4.3.1. Formes d'humour en classe

Wanzer and others¹⁰⁹, partent de ces différentes études pour lister les types d'humour utilisés en classe, catégorisés selon leurs niveaux d'« appropriateness ».

Ils distinguent ainsi huit catégories majeures, quatre appropriées et quatre non-appropriées, de direction de l'humour utilisé par un enseignant, et reconnu par l'élève : « related », « unrelated », « offensive », « other-Disparaging Humor », « student-Disparaging Humor », « Self-Disparaging Humor », et « Unintentional or Unplanned Humor », en plus d'un nombre de sous-catégories (voir annexe 2¹¹⁰ et 3¹¹¹), liées à la forme d'humour. Dans cette étude, il apparaît que la plupart des types d'humour résultants appropriés en classe se retrouvent dans la catégorie de « related » et « unrelated humor », alors que la moitié des inappropriés se rejoignent principalement dans la catégorie « student-disparaging humor ». Le reste des sous-catégories inappropriées d'humour se retrouvent dans la catégorie d'« offensive humor », qui regroupe les types d'humour qui ont comme fond des sujets difficiles, comme la mort ou les drogues, et celle de « other- disparaging humor »¹¹².

Frymier, Wanzer, and Wojtaszczyk¹¹³, par une ultérieure analyse de ses catégories, confirment les catégories majeures, mais réduisent celles inappropriées, en ne reconnaissant pas ni la catégorie de « student- disparaging », ni les sous-catégories vues comme vulgaires.

Plus que les sous-catégories, spécifiques à la figure du professeur dans le contexte classique de classe, nous retiendrons les catégories majeures d'humour utilisées par l'enseignant. Cela consistera principalement à vérifier la présence éventuelle de formes « Offensive », « Disparaging », ou « Unintentional or Unplanned Humor », et si l'incongruité observée est liée au sujet éducatif.

¹⁰⁸ Frymier, Wanzer, and Wojtaszczyk. P.283

¹⁰⁹ Wanzer and others.

¹¹⁰ Wanzer and others. P.186-187

¹¹¹ Wanzer and others. P.189-190

¹¹² Wanzer and others. P.188-192

¹¹³ Frymier, Wanzer, and Wojtaszczyk. P.282

2.5. Formes

2.5.1. Exploitation du principe de coopération conversationnelle

U. Eco souligne, dans son article *Le comique et la règle*¹¹⁴, le rapport entre l'humour et la coopération conversationnelle de Paul Grice. L'auteur italien voit dans les maximes gricéennes (quantité, qualité, relation, manière) un exemple de « règles » qui peuvent être rompues pour avoir un effet comique. En effet, le non-respect de ces règles de conversation ne produit pas automatiquement un sens du discours incompréhensible. L'exploitation du principe de coopération conversationnelle « détermine la littéralité et la non- littéralité¹¹⁵ ». En d'autres mots, ce jeu entre « sens et phrase » qu'est l'humour, comporte une contraction, étudiée par Todorov, qui « amène l'auditeur à refuser le sens superficiel et à chercher un sens second¹¹⁶ ».

2.5.2. Formes langagières

Il est difficile de catégoriser des formes sémantiques d'humour. P. Charaudeau¹¹⁷ reconnaît donc des catégories « opératoires et non essentialisantes¹¹⁸ », c'est-à-dire utiles à une analyse et une classification du fait humoristique, à travers leurs combinaisons. Tout d'abord, il distingue deux sortes de procédés langagiers concernant l'humour, ceux linguistiques et ceux discursifs.¹¹⁹ Les premiers dérivent d'un mécanisme lexico-syntaxico-sémantique¹²⁰ », et jouent avec le rapport signifiant/signifié des signes, par comparaison, par métaphores ou par substitution. Ils ne sont pas exclusifs du discours humoristique. Les seconds considèrent le mécanisme d'énonciation dans son ensemble (contexte, interlocuteurs, cibles...). C'est dans cette catégorie des procédés discursifs que P. Charaudeau¹²¹ distingue deux sous catégories : ceux qui jouent avec les procédés d'énonciation (entre l'explicite et l'implicite), et ceux qui jouent avec le sémantisme des mots à l'intérieur de l'énoncé (avec les dissociations d'isotopies).

¹¹⁴ Eco Umberto, 'Il Comico E La Regola', *Alfabeta*, 1981, 5–6.

¹¹⁵ Marcos. P.3

¹¹⁶ Marcos. P.3

¹¹⁷ Charaudeau. P.27

¹¹⁸ Charaudeau. P.27

¹¹⁹ Charaudeau. P.25

¹²⁰ Charaudeau. P.25

¹²¹ Charaudeau. P.26

2.5.2.1. Procédés discursifs énonciatifs

Par jeu énonciatif P.Charaudeau fait référence aux procédés langagiers dans lesquelles le locuteur met le destinataire en condition de prendre conscience du décalage entre ce qui est dit (explicite) et ce qui est pensé (implicite) de façon à qu'il puisse ensuite l'interpréter.¹²²

Ironie

Dans les procédés jouant avec l'énonciation nous retrouvons l'ironie. Notion largement explorée et polysémique, P.Charaudeau décide de distinguer « l'ironie » comme catégorie énonciative, « l'ironie du sort » comme catégorie descriptive d'incohérence, « l'ironie socratique » comme stratégie maïeutique de découverte de la vérité, la « raillerie » comme catégorie énonciative qui se distingue de l'ironie par le rapport qu'elle établit entre l'explicite et l'implicite¹²³ » pour reconnaître des caractéristiques propres à l'ironie, tout en distinguant des différences.

Tout d'abord, comme annoncé précédemment, l'ironie se caractérise par une discordance entre l'explicite et l'implicite. Ceci ne suppose pas toutefois l'effacement d'une de ces deux parties du discours. En effet, c'est ce qui le distingue du mensonge, le discours ironique fait coexister ce qui est dit et ce qui est pensé. Le destinataire est mis en position non seulement de reconnaître cette discordance, mais aussi le discours implicite lui-même. Enfin, l'ironie se caractérise par une « appréciation positive masquant l'appréciation qui est pensée par l'auteur, et qui est toujours négative¹²⁴ ».

Raillerie/sarcasme/auto ironie

P.Charaudeau¹²⁵ distingue des sous-catégories d'ironie : la raillerie, le sarcasme et l'auto ironie. Les deux premiers se distinguent de l'ironie dans le sens où ils ne masquent pas une pensée négative par une déclaration positive. Dans ces deux cas, le destinataire peut également être la cible de l'ironie. Il manquerait donc la partie de connivence qui porte le destinataire en position de complice du fait humoristique. L'auteur met ici en doute la nature comique même de l'acte, mais la voit justifiée par les différences culturelles (le destinataire cible peut être accepté en culture française, pas dans celle, latino-américaine par exemple) ou par des situations qui la légitiment (émissions télévisées satiriques par exemple).

Une autre situation d'ironie où le destinataire cible est tout de même légitimée est l'auto ironie. Dans cette variation, le locuteur est lui-même cible, et qui par ce fait même se "dédouane", se trouvant lui-même diminué par son propre acte ironique.

¹²² Charaudeau. P.27

¹²³ Charaudeau. P.27

¹²⁴ Charaudeau. P.28

¹²⁵ Charaudeau. P.30

P. Charaudeau¹²⁶, bien que les qualifiants « dénominateurs du même procédé », distingue le sarcasme de la raillerie en précisant que le premier a pour but de mettre le destinataire mal à l'aise en disant « ce qui ne devrait pas être dit¹²⁷ », ne lui laissant aucune autre réponse que de mettre en évidence ce sarcasme. C'est une « hyperbolisation du négatif¹²⁸ ». La raillerie unit ce qui est dit à ce qui est pensé. Nous notons toutefois une différence de degré: ce qui est pensé est dit de façon exagérée.

Satire/parodie

Selon l'auteur, la satire s'inscrit comme sous-catégorie du sarcasme. En effet, elle « critique les défauts [des gens et de la société] en grossissant le trait¹²⁹ ». Il la distingue ainsi de la parodie, autre jeu d'énonciation, qui tente d'imiter un texte original, sans cacher cette fonction (à différence du pastiche).

Simulation/dissimulation (banal/subtile)

P. Charaudeau utilise deux catégories d'ironie de Henri Bergson, simulation et dissimulation (aussi appelées banale et subtile) pour parler de « variantes du procédé d'ironie, dont les effets varient selon les situations de communication, parfois même en sortant du champ de l'humour¹³⁰ ». Il distingue ainsi les procédés où l'intention humoristique est plus claire (comme dans celles que nous venons de décrire) et ceux où la présence de l'ironie est plus subtile (il donne ici l'exemple d'une histoire sérieuse avec seulement le finale humoristique).

2.5.2.2. Procédés discursifs sémantiques

L'humour, au niveau sémantique, consiste en un jeu sur la polysémie des mots «qui permet de construire deux ou plusieurs niveaux de lecture¹³¹ ». P. Chareaudeau en distingue certaines variations.

Incohérence loufoque¹³²

Ou la mise en relation de deux univers complètement différents, comme dans le surréalisme.

Incohérence insolite¹³³

L'incohérence insolite se rapproche de celle loufoque, étant donné que les deux univers sont aussi très éloignés, mais se caractérise par le fait que ses deux univers à l'apparence si éloignés se retrouvent reliés par le récit, qui force ce lien.

¹²⁶ Charaudeau. P.30-31

¹²⁷ Charaudeau. P.31

¹²⁸ Charaudeau. P.30

¹²⁹ Charaudeau. P.31

¹³⁰ Charaudeau. P.30

¹³¹ Charaudeau. P.32

¹³² Charaudeau. P.32

¹³³ Charaudeau. P.33

Incohérence paradoxale¹³⁴

L'incohérence paradoxale se différencie par le fait qu'elle associe deux faits du même univers. L'effet ironique réside ici dans le lien qui est fait entre les éléments : contradictoire, il donne lieu à un contresens (à différence du « hors-sens » de la loufoquerie).

2.5.3. Point de vue sémantique

Raskin¹³⁵ tente d'analyser le procédé humoristique d'un point de vue sémantique. Partant du préconception que la communication humoristique est basée sur la connaissance d'une présupposition partagée par le locuteur et le destinataire et sur la théorie des actes de langage de Searle¹³⁶, il construit son analyse autour d'une approche sémantique « script oriented ». Cette approche voit l'interprétation d'un acte de communication prendre source du « lexicon » et de la connaissance du monde. Il souligne en effet comment la compréhensibilité d'une phrase passe par la connaissance de certains faits « extralinguistiques », organisés dans nos pensées sous forme de « scripts », des structures cognitives qui représentent notre connaissance de ce que « font les personnes dans des situations données¹³⁷ ». L'interprétation sémantique des phrases se fait par la combinaison de « scripts » compatibles avec tous les éléments lexicaux de la phrase.¹³⁸

L'humour se présente donc comme le croisement de deux ou plusieurs « scripts », fonctionnels au sens de la phrase. Cette condition est donc nécessaire, mais non suffisante à ce que l'acte soit humoristique. Pour cela, il distingue quelques rapports entre scripts qui peuvent causer un effet comique, la distinction et l'opposition, en plus de la nature comique de certains « scripts », comme le « sexe » ou les « excréments ». Surtout, il remarque que la quantité et la complexité des « scripts » associés ont une influence sur la portée humoristique de l'énoncé. En effet, il constate que plus la relation entre « scripts » est compliquée plus l'humour est de qualité, en plus du fait que les plaisanteries qui supposent le croisement de seulement deux scripts sont souvent les plus « shallow ».

Un autre concept que Raskin¹³⁹ souligne est celui d'élément « trigger », c'est-à-dire un signal linguistique qui annonce la présence d'un script opposé à découvrir. Dans le cas de jeux de mots se basant sur la polysémie ou l'homonymie, c'est souvent le mot même sujet à cette ambivalence à être « trigger ».

¹³⁴ Charaudeau. P.35

¹³⁵ V. Raskin, *Semantic Mechanisms of Humor* (Springer Science & Business Media, 2012).

¹³⁶ John R. Searle, *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language* (Cambridge University Press, 1969).

¹³⁷ Raskin. P.329

¹³⁸ Raskin. P.331

¹³⁹ Raskin. P.332

2.5.4. Humour visuel – « conceptual blending »

En ce qui concerne l'aspect visuel de l'humour, une approche intéressante nous vient de Marta Dynel¹⁴⁰ qui, en analysant des affiches publicitaires, intègre les théories d'intégration conceptuelle avec la théorie d'incongruité.

L'intégration conceptuelle se présente comme un processus cognitif de compréhension d'un message intégrant plusieurs concepts, qui font appel à l'intégration de domaines cognitifs, appelés espaces mentaux, petits ensembles conceptuels élaborés quand nous pensons et parlons.

Un « blend » conceptuel se présente composé de deux ou plusieurs « input space », c'est-à-dire les domaines sources que sont intégrés, d'un espace générique, la structure commune à tous les « input spaces »¹⁴¹, et le « blend » lui-même, structure émergente, où le contenu des « input spaces » se rencontre et interagit¹⁴². Un « blend » est sélectif, dans le sens où il n'utilise que parties des caractéristiques des inputs. Il a une structure propre, non réductible à celle des inputs.

Un « blend » se compose en plusieurs étapes : la « composition », quand les éléments des inputs se rejoignent en créant de nouvelles relations entre eux, la « completion » où les « composite structures (and meanings) are filled with background conceptual structure (information from background knowledge) »¹⁴³, et l'« elaboration », qui concerne la simulation mentale et l'inférer.

L'humour se reconnaît dans ce modèle cognitif à travers la théorie d'incongruité : l'étape de reconnaissance (instantanée) d'incongruité correspond à la perception de deux « input spaces » et celle de résolution de l'incongruité avec l'observation des relations entre inputs dans le « blend ». Dans l'humour visuel, au contraire de celui existant dans le verbal qui a une résolution linéaire, l'incongruité n'est pas dissolue par sa résolution, ce qui lui permet d'être continuellement apprécié.¹⁴⁴

¹⁴⁰ Marta Dynel, 'Blending the Incongruity-Resolution Model and the Conceptual Integration Theory: The Case of Blends in Pictorial Advertising', *International Review of Pragmatics*, 3.1 (2011), 59–83 <<https://doi.org/10.1163/187731011X561009>>.

¹⁴¹ Fauconnier G. and Turner M., 'Conceptual Integration Networks', *Cognitive Science*, 22 (1998), 133–187. P.143

¹⁴² Dynel. P.60

¹⁴³ Dynel. P.60

¹⁴⁴ Dynel. P.65-67

Il est par contre difficile de distinguer ce qui rend un « blend » humoristique, si ce n'est la nature peu « sérieuse » des « inputs spaces » (dont une hiérarchisation est impossible), la distance conceptuelle entre « input spaces » (difficilement mesurable) ou la « funniness », qui décrit le degré d'appréciation de l'humour perçu en tant qu'individus.¹⁴⁵

Dynel¹⁴⁶ démontre que l'humour peut fonctionner comme incongruité entre « input spaces » visuels (et parfois textuelles) qui sont « playfully » résolus dans le « blended space », sans n'être jamais dissolus, ce qui permet à l'incongruité d'être résolue à l'infinie. Suls¹⁴⁷ affirme qu'un contexte « playfull » est un des facteurs majeurs qui permettent la résolution de problèmes, suivant l'incongruité, résultant en une évaluation humoristique.

2.6. Pratiques d'humour en télévision éducative

Dans *Humour in children's educational television*¹⁴⁸, Bryant, Hezel et Zillmann analysent l'usage de l'humour dans les programmes télévisuels éducatifs américains. Ils portent une attention particulière sur l'utilisation des capteurs d'attention, visuels et sonores, et sur la proportion de contenus éducatifs. Pour ce deuxième objectif ils opèrent une classification de segments audiovisuels par rapport à l'effet souhaité :

« **Formal education** »: correspond au matériel « typiquement enseigné dans les curriculums de l'éducation standard institutionnalisée¹⁴⁹ ».

« **Informal education** »: matériel transmis avec une intention éducative, mais qui sort des schémas de l'enseignement classique;

« **Prosocial** »: dont le but est de faciliter une interaction sociale harmonieuse, comme par exemple l'altruisme ou la coopération.

Cette recherche, dans les quatre émissions qu'elle prend en échantillon, ne reconnaît pas la même proportion de contenus de « formal education », d'« informal education », et de « prosocial ».¹⁵⁰ Ils remarquent tout de même que la proportion d'« informal education » est majeure et la plus consistante entre séries, si l'on observe la longueur de ses segments dédiés à ce type d'éducation, plutôt qu'à la fréquence d'apparition de ceux-ci. Cette analyse se rend

¹⁴⁵ Dynel. P.79-80

¹⁴⁶ Dynel. P.79-80

¹⁴⁷ Dana L. Alden, Ashesh Mukherjee, and Wayne D. Hoyer, 'The Effects of Incongruity, Surprise and Positive Moderators on Perceived Humor in Television Advertising', *Journal of Advertising*, 29.2 (2000), 1–15.

¹⁴⁸ Jennings Bryant, Richard Hezel, and Dolf Zillmann, 'HUMOR IN CHILDREN'S EDUCATIONAL TELEVISION.', *Communication Education*, 28.1 (1979), 49–59.

¹⁴⁹ Bryant, Hezel, and Zillmann. P.51

¹⁵⁰ Bryant, Hezel, and Zillmann. P.51

nécessaire pour la comparer à l'utilisation de l'humour. En effet, Bryant, Hezel et Zillmann¹⁵¹ remarquent une forte présence d'humour dans les programmes analysés, mais qui n'est pas forcément correspondant aux contenus éducatifs : deux d'entre eux associent très peu l'humour au contenu éducatif, alors que l'autre moitié de l'échantillon l'associe davantage.

Une autre observation ressort de cette étude : les types d'humour « tendecious » et « non-sens » (le « prosocial » étant exclu n'ayant pas été rencontré) sont en effet très utilisés dans ce type de programmes pour enfants, mais, surtout, ils ne sont que très rarement « très précisément » ou « pas du tout » liés au thème éducatif principal. L'utilisation de ces types d'humour n'advient presque exclusivement que dans des situations « somewhat related » au thème.¹⁵²

2.6.1. Capteurs d'attention

Bryant, Hezel et Zillmann¹⁵³ mettent en évidence le rôle potentiel de capteurs d'attention visuelle et sonore que l'humour peut jouer à la télévision. Ces outils sont destinés à attirer l'attention du spectateur. Au niveau visuel, ils incluent « pixilation, superimposures, dynamic editing, or visual special effects¹⁵⁴ », alors que ceux liés à la sonore incluent « music cut to the action, novel sound effects, unusual voices, or signals repeatedly employed as symbols of an upcoming event¹⁵⁵ ».

Le tableau dressé par cette recherche montre une utilisation importante et systématique de ces deux types de capteurs d'attention, aussi bien en général que lié à un contenu éducatif, malgré une proportion d'utilisation à cette fin qui varie de programme à programme.

2.6.2. Catégories de portée éducative

Dans leur analyse de l'humour en télévision éducative, nous retiendrons, entre autres, certaines classifications de types d'humour, de Bryant, Hezel et Zillmann.

Tout d'abord, ils distinguent le visual humor de l'auditory humor, c'est-à-dire des unités humoristiques qui se distinguent par un impact à majorité, respectivement visuelle et sonore.

Ils rassemblent ensuite l'humour dont la cible est « victimized, disparaged, insulted, embarrassed, or otherwise degraded »¹⁵⁶ sous la catégorie de « tendentious humor ».

¹⁵¹ Bryant, Hezel, and Zillmann. P.56

¹⁵² Bryant, Hezel, and Zillmann. P.58-59

¹⁵³ Bryant, Hezel, and Zillmann.

¹⁵⁴ Bryant, Hezel, and Zillmann. P.51

¹⁵⁵ Bryant, Hezel, and Zillmann. P.51

¹⁵⁶ Bryant, Hezel, and Zillmann. P.52

Enfin, ils définissent le « nonsense humor », autrement dit l'apparition d'un élément incohérent ou hors contexte, à des fins humoristiques.

3. Méthodologie

3.1. Unité d'analyse

Ce travail a pour but une analyse sémio-pragmatique de l'humour audiovisuel en se focalisant sur son éventuel rôle d'outil éducatif. En effet, en nous basant sur les recherches citées ci-dessus, nous pouvons affirmer que l'humour peut avoir, une influence, en matière d'effets éducatifs potentiels, directe, en aidant à transmettre des savoirs, ou indirecte, en nous posant comme simple capteur d'attention, ou en agissant sur le rapport entre les acteurs de l'acte communicatif.

Ayant défini l'acte humoristique en tant qu'acte d'énonciation et nous basant sur la théorie cognitive d'incongruité, à la base de la plupart des interprétations du processus humoristique, nous analyserons chaque incongruité (humoristique) dans leur contexte d'énonciation.

Ainsi, notre unité d'analyse sera la capsule audiovisuelle en sa totalité, de façon à observer l'usage de l'humour (éventuellement) en tant que stratégie éducative

3.2. Corpus

Notre travail propose de voir l'humour en tant qu'outil éducatif dans un contexte audiovisuel.

Le but est donc d'analyser des documents qui utilisent habituellement l'humour dans leur discours et qui ait pour but la transmission de connaissances, de changement de comportements ou d'attitudes.

L'échantillon sera composé de médias qui ont pour but la transmission de connaissances, plutôt que le changement de comportements ou d'attitudes chez le public ciblé, car leur intention éducative est plus facilement identifiable.

Pour assurer cette intention nous choisirons des unités tirées de séries qui suivent un même format, et dont l'intention pédagogique est reconnue publiquement, soit par l'origine ou de diffusion (service public, ou lié à une institution) soit par une reconnaissance publique et dont le savoir transmit est formel¹⁵⁷.

Pour que nos observations ne soient pas anachroniques nous sélectionnerons que des émissions transmises dans les dernières 5 années et d'un format « capsule », c'est-à-dire de courte durée (1 :30-7 :00), pensée pour une fruition hybride, aussi bien sûr supports fixes et mobiles.

¹⁵⁷ Bryant, Hezel, and Zillmann. P.51

Étant donné ces critères, et la nature qualitative de notre recherche, nous n'analyserons pas les fréquences d'actes humoristiques, mais leurs formes et fonctions.

L'échantillon sera donc typique, et tiré de la population décrite précédemment. L'étendue de l'échantillon portera sur neuf épisodes de différentes émissions télévisées avec une variété de nationalités de production (anglo-saxonne, francophone, italophone).

3.3.Méthode de collecte des données

3.3.1. Critères sémio-pragmatiques

Comme toute analyse d'un acte de communication, l'identification des acteurs sera fondamentale.

Observé précédemment, l'humour trouve une spécificité de ce point de vue : la présence, en plus de celles d'un locuteur et d'un destinataire, d'un possible cible. Il sera donc intéressant d'identifier cette dernière, ce qui pourra nous être utile en ce qui concerne l'analyse de l'« appropriateness » de l'acte, surtout en cas de coïncidence avec le destinataire ou du locuteur.

Le destinataire final d'un média audiovisuel éducatif est toujours le spectateur. Toutefois, il est possible ne soit pas le destinataire direct de l'acte de communication, en cas d'une conversation simulée par exemple, qu'il soit interpellé directement, ou qu'il ne les soit pas.

Dans le cadre d'une analyse sémio-pragmatique de l'humour, nous analyserons les positions du locuteur, du destinataire, et d'une éventuelle cible. Pour cela, nous noterons dans la grille les indices d'interpellation du destinataire, locuteur porteur de l'information éducative et la présence de cible.

Acteurs		
Locuteur	Destinataire	Cible
	Indices présence ou interpellation	<i>si présente</i>

L'acte énonciatif humoristique est caractérisé par une prédominance de la visée perlocutoire. Il est donc intéressant d'analyser le type de connivence, en se basant sur les catégories de Chareaudeau¹⁵⁸, interpellé par l'acte humoristique.

Type de connivence
<i>connivence ludique/connivence critique/connivence cynique /connivence de dérision/la plaisanterie</i>

¹⁵⁸ Chareaudeau.

3.3.2. Incongruité

D'après la théorie d'incongruité nous observons que la compréhension de l'acte humoristique est un processus cognitif en deux étapes: la reconnaissance et la résolution d'une incongruité. La reconnaissance de cette incongruité sera donc aux fondements de notre grille d'analyse. Notre étude portant sur la portée éducative de l'humour, nous procéderons d'abord à l'individuation de toutes les informations éducatives des différents actes d'énonciation de chaque capsule, pour ensuite y attribuer d'éventuelles incongruités qui leur correspondent et enfin reconnaître le thème que les incongruités touchent, pour les comparer à ceux éducatifs.

	Thèmes éducatifs		Thèmes Incongruité
	Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	
0			
1			
...			

Pour faciliter l'analyse, les actes d'énonciation seront insérés dans la grille par ordre chronologique et numérotés. La ligne 0 sert à indiquer les différents éléments valables pour tout le long la capsule. La colonne « Subdivision » est fonctionnelle : elle sert à éventuellement diviser les différentes informations présentées dans les différents actes d'énonciation. Sous « Thèmes Incongruité », nous signalerons le sujet de l'incongruité.

3.3.3. Critères Sémiotiques

Comme nous l'avons déjà amorcé, l'humour peut être verbal, sonore ou visuel. Il sera donc utile de distinguer la nature de l'incongruité. Pour cela, chaque incongruité observée sera notée dans la colonne correspondante à sa nature. Nous distinguerons, pour affiner l'analyse, les incongruités visuelles en « Graphiques » et « Textuelles », et celles sonores en « Verbales » et « Sonores ».

Il sera nécessaire de catégoriser également la nature de l'acte d'énonciation qui véhicule l'information (durant lequel apparaît l'incongruité). Ceci nous permettra de vérifier, en partie, une possible correspondance entre le message éducatif et l'acte humoristique (dans la colonne « Correspondance nature »), aussi bien qu'il ait fonction de capteurs d'attention, ou qu'il ait une fonction éducative, c'est-à-dire que le thème de l'humour coïncide directement avec le savoir transmis. Nous essaierons ainsi d'observer une éventuelle similitude entre la façon dont est passée l'information éducative avec la forme de l'incongruité.

Nature acte d'énonciation					Nature incongruité					Correspon dance natures
Graphi que	Textu elle	Verb ale	Son ore	D'act ion	Graphi que	Textu elle	Verb ale	Son ore	D'act ion	

3.3.4. Critères Educatifs

Analysant le rôle éducatif de l'humour notre analyse se tourne vers les effets de celui-ci. Nous avons en effet observé que certaines conditions permettent une utilisation éducative de l'humour en classe¹⁵⁹. Tout d'abord, l'acte humoristique doit être reconnu en tant que tel. Ainsi certaines conditions doivent être respectées pour que l'incongruité soit reconnue et ait des effets éducatifs.

En nous inspirant de recherches en sciences de l'éducation, nous avons observé que l'humour, pour être reconnu et accepté par le destinataire en contexte éducatif, doit respecter la condition d' « appropriateness ». Une observation de certaines formes d'humour, «Self/other/student-disparaging», «offensive» et «Unintentional or Unplanned Humor» (actualisant les formes d'humour en classe de Wanzer et coll.¹⁶⁰), et le repérage des thèmes de l'énonciation et de l'énonciation humoristique nous serviront pour mesurer l'éventuelle « inappropriateness » de l'acte humoristique.

Une autre condition pour que l'humour soit approprié en milieux éducatifs est la « playfulness ».

Notre objet d'étude portant sur des contenus médiatiques à intention éducative, cette condition sera probablement respectée. Toutefois, étant dans le cadre de l'élaboration d'une grille d'analyse, il sera important d'observer si l'humour est produit dans un contexte positif et joyeux, dans le cas où cette condition viendrait à manquer.

Enfin, nous avons pu reconnaître, dans les recherches sur l'utilisation de l'humour en classe, des effets éducatifs probables à l'humour. Il peut potentiellement agir comme outil éducatif à condition que l'acte humoristique soit relié conceptuellement aux contenus qui veulent être

¹⁵⁹ Garner R., 'Humor, Analogy, and Metaphor: H.A.M. It up in Teaching', *Radical Pedagogy*, 6 (2005), 2.

¹⁶⁰ Wanzer and others.

transmis¹⁶¹. De ces réflexions, nous tirons des effets potentiels de l'humour en contexte audiovisuel éducatif . Pour cela, nous précisons s'il y a un rapport entre sujets éducatifs et domaines de l'incongruité, et quel type de relation ils partagent.

Nous noterons aussi d'éventuels procédés discursifs, dans l'optique d'éventuellement détailler ce rapport. Il est nécessaire de préciser que, étant donné que nous n'analysons pas de contenu audiovisuel filmé en direct, « Unintentional or Unplanned Humor » nous désignons un humour construit pour paraître non intentionnel.

<u>Rapport/s</u> <u>incongruité-acte</u> <u>énonciation</u>	<u>Correspondan</u> <u>ce thèmes</u>	<u>Procédés</u> <u>discursifs</u> <u>sémantiques</u>	<u>Procédés</u> <u>discursifs</u> <u>énonciatifs</u>	<u>Formes d'</u> <u>« appropriateness »</u>			<u>«Pla</u> <u>yfulne</u> <u>ss»</u>
<i>Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.</i>		<i>Incohérence loufoque/parado xale/insolite</i>	<i>Ironie/raillerie/sarcasme/a uto- ironie/satire/simulation/dissi mulation</i>	<i>« Self/ot her/st udent- dispar aging »</i>	<i>«of fensiv e »</i>	<i>« Unintenti onal or Unplann ed Humor »</i>	<i>cont exte</i>

¹⁶¹ Banas and others. P.133

4. Analyse

4.1. Présentation des résultats

4.1.1. Analyse 1 : Stanley Kubrick - Tout est vrai (ou presque)

Notre première analyse porte sur un épisode (*Stanley Kubrick*) de l'émission télévisuelle de la chaîne ARTE *Tout est vrai (ou presque)* (voir Annexe 4, table 7.4.1). Le sujet de l'épisode choisi est la biographie du metteur en scène Stanley Kubrick. Le format de cette série consiste en une voix off qui raconte la biographie d'un personnage public, illustrée à l'aide de scènes filmées de jouets (déplacés à la main, présente à l'écran).

Tout d'abord, nous identifions les acteurs de cet acte d'information : le principal locuteur est une voix off indéfinie, et le destinataire final est le spectateur. Le locuteur reste invarié tout au long de la capsule, si ce n'est pour quelques brèves interventions de locuteurs diégétiques (c'est-à-dire qui font partie du monde narratif). Nous ne remarquons pas de cible clairement définies, si ce n'est la figure même de Kubrick, dans le « blend » (18). Ceci pourrait être vu comme une façon de « **dés-idéaliser** » le sujet, celui-ci étant un personnage connu. De même, ceci permet de ne pas passer pour une ovation du personnage au détriment de l'aspect informationnel. Kubrick en tant que cible est le seul cas de « other-disparaging humor » digne d'attention.

En nous concentrant sur le locuteur, nous ne remarquons pas qu'il porte toute l'information, mais qu'il n'est que deux fois porteur d'incongruité (20; 36). Le premier est le seul cas où une incongruité porte à elle seule une information, le second agit comme capteur d'attention final, tout en évoquant une incongruité vue précédemment. Nous pouvons observer que ce rôle de porteur d'information peut aider à maintenir une certaine distance entre le savoir qui veut être transmis et les actes humoristiques. Les locuteurs venant du monde diégétique, HAL et le personnage commentant l'alunage, ont plutôt un rôle de représentation de l'acte d'énonciation (22) ou un rôle purement ludique (32) : ils ne transmettent jamais d'information directe.

Le destinataire ne vient lui pas interpellé directement dans la communication. En effet, nous ne remarquons aucun indice de sa présence, aucun embrayeur, si ce n'est pour la scène initiale qui représente une scène de classe (2).

Du point de vue éducatif tout d'abord presque tous les actes humoristiques reconnus sont non seulement en lien avec le sujet de la capsule, mais aussi avec chaque information qu'ils portent, tout comme les incongruités qui les caractérisent. Nous soulignons tout de même que certaines incongruités sont liées au sujet de la capsule, mais non à une information portée par la capsule, comme par exemple des citations de films du metteur en scène (hache de *Shining*,

musique et singe de *2001 : Odissé dans l'espace*, l'œil de *Orange Mécanique*). Ce choix pourrait être justifié pour un public qui a déjà une connaissance de la carrière de Kubrick, moins pour un spectateur au premier contact avec ce thème.

Au niveau sémio-pragmatique, nous soulignons tout d'abord que le destinataire n'étant jamais interpellé n'est jamais sujet de dérision. Nous remarquons aussi une prédominance de connivence ludique (sans jugements moraux).

Toujours à ce même niveau nous remarquons les incongruités capteurs d'attention, principalement au niveau sonore, comme les différents bruitages qui, bien qu'étant humoristiques et liés au sujet de l'acte d'énonciation, n'apportent aucune information supplémentaire. Deux incongruités qui attirent l'attention (1 ;36) se trouvent en début et fin de capsule. Nous pouvons voir ces deux actes une intention de définir les attentes du destinataire.

On remarque aussi qu'il n'y a pas d'humour offensif.

En nous tournant vers les contenus nous avons pu observer au long de cette analyse plusieurs « blends ». De cette observation, nous remarquons que, bien qu'ils ne portent aucune information supplémentaire à la voix off, comme celui où Kubrick est présenté graphiquement comme un monument (18 ;33 ;34), ils permettent souvent de résumer visuellement des notions plus complexes. Dans ce sens, il semble important de souligner l'incongruité œil (25 ;26). Celle-ci rassemble les domaines du sang, de la douleur, mais aussi des éléments métonymiques du film (œil, « orange »), et l'acte de presser une orange, pour évoquer la nature violente du film et sa réception, deux concepts difficilement représentables visuellement réalistement.

La plupart des incongruités reconnues sont de nature visuelle (ou sonores à travers des bruitages), alors que, comme nous l'avons déjà dit, l'information est portée principalement par la voix off, bien que le visuel souvent la confirme. Ce choix peut être vu comme l'intention de repérer l'information (verbalement et visuellement) tout en la laissant, dans le premier cas (qui est aussi celui qui porte l'information plus complète), une distance entre l'information et l'acte humoristique. Ainsi, alors que ce dernier reste lié au sujet, en représentant l'information, l'information verbale reste « intouchée », ce qui permet de garder son caractère sérieux et éviter de tomber dans la dérision.

4.1.2. Analyse 2 : Le changement (climatique) c'est maintenant - #DATAGUEULE 48

Le changement (climatique) c'est maintenant, 48e épisode de #DATAGUEULE traite, comme le titre l'indique, du réchauffement climatique (voir Annexe 4, table 7.4.2). Suivant le format de la série, une voix off indéfinie traite le sujet choisi, en citant de nombreuses données statistiques. À l'écran, des images et des données, sous forme de chiffres et graphiques, apparaissent sur un fond foncé. Celles-ci sont animées et accompagnées de bruitages qui rythment leurs mouvements. Les nouvelles illustrations apparaissent l'une à côté de l'autre et, quand l'écran est plein, suite à la fin d'une scène, la caméra fait un mouvement latéral, suivant les nouveaux éléments. La capsule se termine avec un mouvement de caméra en arrière, qui permet de voir toutes les illustrations, révélant que ce sont les pièces du mécanisme d'une horloge, caractérisé par un point d'exclamation blanc sur fond rouge.

D'un point de vue éducatif, nous remarquons un usage de l'humour varié. Quand il est utilisé comme représentation métaphorique (comme quand le niveau de l'eau présente à l'écran augmente de façon disproportionnée pour représenter celui des océans (27), ou comme le font les thermomètres pour celui des températures (3)), ou pour former un « blend » (comme quand les arbres sont personnifiés pour décrire que les forêts n'ont plus les mêmes taux d'absorption que par le passé(34)), les incongruités humoristiques graphiques et sonores sont en rapport avec le sujet de l'acte d'énonciation qui lui correspond, puisqu'elles sont utilisées pour décrire les propos (éducatif) de la voix off. Dans cette optique, nous remarquons aussi l'utilisation d'incongruité visuelle qui sont en rapport métonymique avec le sujet de l'énonciation : les images de voiture, d'usine, de centrale nucléaire et de vache (30-33) qui représentent les sources de gaz à effets de serre, les parasols au-dessus des années 2003 et 2009 pour représenter les années de canicule (24, 25) en sont des exemples. Nous observons aussi de l'humour dans les situations allégoriques de fin de vidéo (38, 39) où est retranscrit visuellement et littéralement le concept qu'il ne faut « pas éviter le péril comme un trou sur la route, mais trouver des chemins alternatifs ».

L'humour est aussi utilisé de façon indépendante de tout contenu éducatif. L'exemple le plus clair est celui des bruitages qui accompagnent l'entrée de la plupart des éléments graphiques. Nous remarquons toutefois que les incongruités au niveau verbal, c'est-à-dire celles présentées par la voix off, sont aussi dépourvues de liens avec le sujet de la capsule (« piquer une tête »(26); « le système terrestre est un petit blagueur » (29) ; « la vie est injuste » (11)). Seule la blague « pour une fois en parlant de croissance celle des températures est fulgurante » (8) apporte une information éducative. Au niveau visuel, les seules incongruités

qui ne sont pas en rapport avec le thème de la capsule sont celles qui décrivent les commentaires verbaux à leur tour dépourvus de cette même relation (26 ; 29).

Le destinataire est interpellé en début de capsule par un bonjour, par la suite aux moyens de l'utilisation de la première personne du pluriel (7 ; 13 ; 21 ; 26) et enfin de la deuxième du pluriel (40). Toutefois, ces indices de présence ne sont pas humoristiques. Le locuteur (la voix off), lui, reste indéfini tout au long de la capsule. Il se place tout de même en position d'autorité scientifique grâce à la nature caractéristique du programme, reportée aussi dans le titre (le « DATA » de « #DATAGUEULE »), qui consiste à affronter certaines thématiques du point de vue de données statistiques.

Cette capsule invoque principalement une connivence de type critique. Nous attribuons toutefois cette donnée au sujet de la capsule, particulièrement actuelle, et qui comprend en lui-même une attaque à l'ordre établi, en plus de la requête d'un changement de comportements.

Les attentes du public en matière de contenus humoristiques sont créées, comme celles éducatives, dès le titre de l'émission, jeu de mots entre le mot anglais de données « data » et l'expression vulgaire « dans ta gueule ». Elles sont renforcées par l'apparition de ce titre, accompagné de bruitages hyperboliques, et par la première phrase du narrateur, qui semble absurde en absence de contexte, « si la bouilloire siffle, c'est que l'eau est chaude » (2).

Les données montrent donc une vaste utilisation déclarée de l'humour, qui s'étend sur tout le long de la capsule, et est aussi bien utilisé pour transférer les informations éducatives, que pour capter l'attention sur certains éléments, mais n'a pas une fonction sémio-pragmatique.

4.1.3. Analyse 3 : L'alcool c'est bon, mais pas pour la santé - Tu mourras moins bête – ARTE

Les épisodes de *Tu mourras moins bête* consistent en un dessin animé mettant en scène le personnage du « professeur moustache » qui affronte différents thèmes scientifiques dans des scénarios différents (à travers l'espace ou le temps), en réponse à des questions simulées de spectateurs (voir Annexe 4, table 7.4.3). Dans *L'alcool c'est bon, mais pas pour la santé*, il répond aux questions « quel mal y a-t-il de boire de l'alcool ? » et « c'est vrai que les animaux se saoulent ? ». Après un jingle qui a la fonction de présenter le narrateur et le partage de la question, le « professeur moustache » explique d'abord le processus de création de l'alcool, et que donc des animaux peuvent se saouler dans la nature, pour ensuite lister les effets considérés positifs et négatifs de l'alcool, en comparant les hommes et les animaux. Ici, il détaille les causes de certains de ces effets négatifs (la migraine, l'effet diurétique) avant de donner l'exemple du seul animal qui consomme de l'alcool régulièrement.

Les données de notre analyse montrent une utilisation de l'humour très importante. Nous pouvons en effet observer des incongruités tout au long de la capsule et sur tous les niveaux de l'énonciation. Le narrateur, responsable des informations éducatives et donc locuteur principal, est lui-même représenté dans le monde diégétique de cet épisode. Dès la fin de la question initiale, et dans d'autres scènes ensuite, nous pouvons voir le narrateur dans le bar qui accueillera l'action de presque tout l'épisode, habillé en style western (3). En effet, les personnages agissant dans ce lieu mettent en scène les effets positifs et négatifs de la boisson alcoolisée (8-18). Ces mêmes personnages seront ensuite présents dans la description de l'alcoolisation et de l'effet diurétique (17-25). Parmi ces personnages, un cheval, personnifié de façon humoristique, est utilisé comme métaphore pour montrer comment les animaux subissent, tout comme les hommes, les effets de l'alcool. L'humour est utilisé dans cette capsule pour accompagner visuellement le contenu éducatif proposé par le « professeur moustache » qui, malgré sa nature comique, partage oralement, sans incongruité, les informations éducatives. Que ce soit en simple représentation (comme pour les effets diurétiques (20-23)), en représentation métaphorique (comme le cerveau qui sèche suite à la consommation de boisson (24), ou le déjà cité personnage du cheval personnifié, tout comme le fruit qui se décompose (4)) ou en « blend » (les enzymes qui mangent le sucre pour produire de l'alcool (5), la musaraigne de Malaisie qui se fait servir au bar sans subir la boisson (27-29) ou les « chimistes qui voient la chimie comme néo », ou les champs sémantiques du film Matrix et de la chimie de l'alcool se confondent (6)) toutes les incongruités humoristiques repérées sont en rapport de description de la matière éducative de la vidéo.

Déjà présenté, le « professeur moustache » est narrateur, bien qu'il partage sporadiquement la locution avec d'autres personnages (2; ;(11) et personnage de cette capsule. Cette seconde caractéristique le rend comique, aussi bien dans sa caractérisation (nom métonymique, aspect de dessin animé) que dans présentation (il est présenté dans des situations absurdes dans le jingle (1)). À travers la figure du narrateur, nous pouvons considérer la capsule comme une parodie de documentaire, puisqu'il est représenté de manière comique comme autorité scientifique sur le terrain, avec lequel il interagit peu, commentant ce qui se passe autour de lui, pour répondre à une problématique. Le destinataire, bien qu'évoqué directement qu'à la fin de l'épisode dans l'invitation à explorer le reste de la série, est représenté par le personnage de « Sue Helen », qui pose les questions initiales à travers la représentation d'un blogue du « professeur moustache ». À travers ces indices de présence du destinataire et à travers la figure narratrice, tous deux caractérisés par l'humour, nous pouvons observer la claire intention d'utiliser l'humour comme outil sémio-pragmatif, et de clarifier les attentes du destinataire

envers un message qui se positionne comme éducatif et humoristique. Nous observons aussi dans cette capsule la présence de « other-disparaging humor », à travers les personnages qui subissent les effets de l'alcool, et du « student-disparaging humor » dans le personnage qui pose la question (qui est saoul (2)) et dans les « chimistes qui voient la chimie comme néo » (6).

L'humour dans cette capsule est donc caractérisé par un usage aussi bien comme outil de transmission d'informations, grâce aux représentations humoristiques du contenu éducatif et à la figure d'autorité scientifique comique à son tour, que comme outil sémio-pragmatique. Il caractérise toute la capsule, du titre de la série, en passant par le jingle, jusqu'aux salutations finales. Aucune fonction de pur capteur d'attention n'est observée.

4.1.4. Analyse 4 : Le Mur du Petit Berlin - Les LSV de PY #14

Les épisodes de la série *Le Saviez Vous* de la chaîne YouTube *Parlons Y-stoire* consistent, comme beaucoup de vidéos produites sur cette plateforme, en un monologue face caméra, ici d'un enseignant en Histoire-Géographie dans le secondaire (voir Annexe 4, table 7.4.4). Debout devant un tableau noir, il traite de sujets concernant sa matière d'expertise en intégrant au montage des séquences d'images fixes (en alternant donc face caméra et voix off). L'épisode choisi pour notre analyse raconte l'histoire du village de Mödlareuth en Allemagne, qui fut séparé en deux plusieurs fois durant son histoire (même si la division la plus connue reste celle durant la Guerre froide). Après une explication du concept du mur de Berlin, la vidéo répond à la question rhétorique « mais le saviez-vous, Berlin n'est pas la seule ville à avoir été coupé en deux durant la guerre froide ? », d'abord, après le jingle, en situant ce village géographiquement, pour ensuite en décrire la chronologie. La capsule se termine avec un jingle durant lequel le professeur est encore à l'écran, et il effectue ses remerciements.

Les données récoltées dans Le Mur du Petit Berlin montrent une pratique humoristique peu liée au contenu éducatif du message analysé. La principale exception à cette tendance se trouve dans la réponse à la question rhétorique à la base de ce message : le nom du village est fourni visuellement, de façon grotesque, accompagné d'un cri et du commentaire « un minuscule village au nom imprononçable »(6). Le reste des actes humoristiques n'ont pas (ex : « faut que j'arrête la raclette » (16) ; « si ça c'est pas la classe »(8)) ou ont peu de rapport

avec le contenu éducatif (ex : « ah ouai » (36 ; 39)). De plus, l'utilisation de cet outil est peu fréquente par rapport à la quantité d'informations fournies par le narrateur.

Les données montrent aussi que la charge humoristique et celle éducative sont portées à travers les mêmes canaux : nous observons des incongruités et des informations éducatives aussi bien au niveau visuel, à travers les graphismes et le professeur, qu'au niveau oral. Au niveau sonore, nous observons plusieurs bruitages humoristiques qui accompagnent l'entrée en scène de certains éléments visuels (ex : 17 ;28), sans rien ajouter aux informations.

Du point de vue de la sémio-pragmatique, nous pouvons souligner la figure du locuteur, enseignant « en chair et en os », dans le rôle de formateur, dans un cadre de classe, nous présentant comme un professeur (« Bonjours et bienvenus »). Le cadre éducatif est donc défini indépendamment de l'humour, et place directement le spectateur en position « d'élève » face au pédagogue. Le fait de ne pas passer d'informations à travers l'outil de l'humour démarque le contenu « sérieux » de celui comique, ne confondant pas ces deux niveaux de discours. Le professeur reste seul locuteur, qui prend en charge le comique de la capsule en plus du contenu éducatif, tout en distinguant les deux, par exemple en présentant l'humour verbal face caméra, après une succession d'images (5 ;8 ;27 ;36 ;38 ;39), entre coupures de montage nettes. Malgré ce rôle en partie humoristique, le narrateur ne se présente pas comme figure comique, ni au début ni à la fin de la capsule. Le jingle lui-même est sérieux, comme le sujet de la capsule. Le contrat avec le destinataire de la communication ne prévoit pas d'attentes humoristiques, en plus que celles créées par la connaissance du format de cette série.

Cette vidéo reproduit un cours dispensé à l'école, auquel le montage d'images offre la possibilité d'une information plus riche. L'humour ne connote pas la vidéo dans son ensemble : les informations non reliées à des incongruités sont majoritaires, les scènes humoristiques sont souvent démarquées de celles sérieuses, et l'humour n'est pas utilisé comme outil purement éducatif. Comme celui d'un professeur devant sa classe, l'usage de l'humour de cette vidéo est approprié et destiné à retenir l'attention et à créer un état de connivence ludique.

4.1.5. Analyse 5 : Noether et les lois de la physique - Flash 08 de e-penser

Noether et les lois de la physique - Flash 08 de e-penser a pour thème la biographie et les théories de la physicienne et mathématicienne Emmy Noether (voir Annexe 4, table 7.4.5). La vidéo met en scène Bruce Benamran seul face à la caméra qui nous présente le thème oralement, avec des insertions graphiques. Elle est construite commençant par une introduction avant que le titre de l'épisode n'apparaisse (9), où le sujet est exposé, ainsi qu'une contextualisation par rapport à la série ("aujourd'hui, une fois n'est pas coutume, on va parler d'une femme..." (1)). La vie de la scientifique est ensuite racontée, avant de rentrer plus dans les détails de son travail. La vidéo se termine par une conclusion, qui comprend différents liens vers d'autres vidéos et vers les réseaux sociaux, suivis d'un jingle.

Le contenu éducatif est principalement porté par le narrateur. Seule voix et seule présence constante à l'écran, il est le principal convoyeur d'informations et d'humour, ce dernier partagé avec les insertions graphiques. Malgré cette source commune, les incongruités humoristiques repérées ne sont pas toutes en relation avec la matière ni au niveau oral (1 ; 21 ; 23 ; 34 ; 50 ; 51), ni au niveau d'action (les coupures de montage nettes ; les expressions faciales du narrateur). Toutefois, le narrateur utilise souvent l'humour pour expliciter un concept ou passer une information, par exemple l'utilisation du mot « badass » (15 ; 25) pour décrire Noether, le « un petit peu bâtard » en parlant du concept de privat-docent ou « pendant 7 ans » complété par le texte « badass » à l'écran (25). Il utilise aussi l'ironie pour ce même but (13 ; 36). Les insertions graphiques ont en général un faible contenu informationnel et complètent les propos du narrateur, comme les photos des différents sujets, certains textes (25 ; 29) ou la formule d'algèbre « concrète » (13), ou n'ont simplement aucun rapport avec les informations éducatives (10 ; 26). Nous remarquons aussi un vocabulaire relativement blessant (« con » (50) ; « bâtard » (30)) ou pour le moins familier (« YOLO » (23) ; « genre prof junior » (31)), qui apparaît comique par rapport au thème de la capsule, généralement rencontré en contextes au langage plus élevé.

Le destinataire ici n'est qu'indirectement interpellé par le fait que le narrateur se présente face à la caméra. Étant le seul locuteur, il se place comme porteur d'informations, tout en gardant un aspect très éloigné de l'imaginaire de l'école (scénario de chambre à coucher, vêtements du narrateur), ce qui est renforcé par le langage utilisé et les insertions humoristiques, venants entre autres du narrateur lui-même. L'humour est utilisé pour contribuer à rendre plus accessible et familier le cadre de la transmission d'informations. Le

langage familier et parfois vulgaire semble avoir cette intention, même s'il serait discutable qu'il soit possiblement déstabilisant pour le spectateur. (cf. partie théorique)

Dans *e-penser flash* l'outil de l'humour est utilisé aussi bien dans la transmission de contenus que dans la simple recherche de connivence, variant d'incongruités complètement absurdes (par exemple « bow ties are cool » (10) ou le jeu de mots (51)), à d'autres qui portent elles-mêmes l'information (par ex. :13 ; 25). Cette ambivalence est due à la double nature du locuteur, qui prend en charge aussi bien le contenu éducatif (exclusivement) que celui humoristique (partagé avec les insertions graphiques).

4.1.6. Analyse6 : C'est quoi la puberté ? - 1 jour, 1 question

La capsule *C'est quoi la puberté ? de 1 jour, 1 question* se présente comme une succession d'images inanimées commentées par une voix off non identifiée, présente dans tout au long de la vidéo, si ce n'est dans le jingle d'introduction (voir Annexe 4, table 7.4.6). Elle est structurée comme réponse à deux questions : « c'est quoi la puberté » (2), qui est posé après un jingle d'introduction et « mais il se passe quoi durant la puberté ? » à un tiers de la capsule. D'abord, la puberté sera définie de façon générale, pour, par la suite, décrire plus en détail les transformations du corps de jeunes filles d'abord, et de jeunes garçons ensuite. Elle se termine avec un jingle invitant à écrire à une adresse e-mail pour d'ultérieures informations.

Du point de vue éducatif les données récoltées montrent que la plupart des incongruités touchent des sujets qui sont en rapport avec le contenu éducatif. Toutefois, la voix du locuteur ne présente pas d'incongruités humoristiques, si ce n'est un ton légèrement enfantin. La charge humoristique est donc portée au niveau visuel et sonore, alors que celle éducative est présente à tous les niveaux audiovisuels. En effets, les incongruités humoristiques, principalement visuelles, ont un rapport de description avec le sujet éducatif : elles illustrent avec humour les propos du narrateur. Nous remarquons aussi une fonction de « blend » : les hormones, présentées comme « pilotant » la puberté (9), sont anthropomorphisés, d'abord pilotant littéralement le « bus de la puberté » (9), et ensuite présentant des tableaux exposants les différents changements qui adviennent durant la puberté (17-24). Ce « blend » entraîne une interprétation non dissolue. Les scènes où les personnages hormones sont illustrées présentant avec une baguette à la main, les tableaux qui illustrent les changements du corps chez l'adolescent, peuvent être aussi vues comme une parodie qui reprend les codes de la classe, mettant en position d'autorité, par rapport à la puberté, les hormones. Ainsi ce « blend » renforce le concept que ces substances chimiques ont un rôle décisif dans la puberté.

Au niveau sonore, des bruits, plus (25) ou moins (ex. 12) liées au sujet, accompagnent l'entrée et la sortie de chaque élément, ne portant toutefois aucune information exclusive.

Ainsi qu'abordé précédemment, le locuteur principal se manifeste oralement et n'apporte que l'information éducative. Des indices de la présence du destinataire se trouvent au cours du jingle (voix d'enfant qui se pose des questions (1)) et au final de la capsule (adressé à la deuxième personne du singulier (25 ; 26)), mais rien de cela n'est lié à une incongruité. Le locuteur prend donc une position d'autorité scientifique ce qui est renforcé par le format de la vidéo, qui se structure comme des réponses à des questions d'enfants. De plus, la parodie d'un cours d'école « tenue par des hormones » évoque le monde de l'instruction ce qui est vu comme une façon de renforcer le contrat avec le public, qui s'attend ainsi à un contenu éducatif. Le destinataire se trouve dans la position de l'élève qui assiste à un cours, et le locuteur (voix off) dans celle du professeur porteur de vérité.

Les incongruités étant principalement graphiques, la connivence dérivant du comique est principalement reléguée au niveau visuel, ce qui permet à la voix off d'être porteuse de l'information « sérieuse », évitant ainsi une possible confusion entre matière éducative et incongruité humoristique. Les données récoltées peignent un tableau où la connivence ludique est la seule recherchée.

I jour, I question présente une utilisation de l'humour principalement descriptive et comme capteur d'attentions. Les indices de cette dernière fonction se trouvent dans les incongruités sonores, qui soulignent l'apparition des éléments graphiques qui apparaissent à l'écran, sans pour autant porter d'informations éducatives. La fonction descriptive se reconnaît, elle, dans les illustrations, qui décrivent les propos de la voix off, sans pour autant suffire à la compréhension de l'information à elles seules, et sans porter d'information supplémentaire à celles fournies par la voix off. Les « blends » participent aussi à cette fonction : ils permettent de faire passer l'idée du rôle important des hormones dans la puberté. Cette information, fournie oralement par le locuteur une seule fois (9), est aussi ré-évoquée dans presque toutes les scènes de la seconde moitié de la capsule par les personnages hormones (11-24). Dans ce cas donc, l'incongruité visuelle apporte une information éducative qui n'est pas fournie en même temps par la voix narratrice.

La vidéo *I jour, I question, c'est quoi la puberté ?* présente donc des attentes claires au destinataire, se présentant avec un but éducatif, étant structuré sous forme de question/réponse, évoquant le champ sémantique de la classe, et proposant une voix narratrice non influencée par l'humour, et avec une intention humoristique, qui se reconnaît dès le jingle et dans le style visuel, fait de dessins simplifiés. L'humour est utilisé aussi bien pour capter

l'attention envers des éléments visuels à travers des bruitages, et pour compléter ou décrire visuellement le contenu éducatif fourni par le narrateur. Il devient outil de transfert d'informations en tant que « blend » métaphorique, pour renforcer un concept qui serait trop compliqué ou long à expliquer dans le détail, dans ce cas le fait que les hormones « pilotent » la puberté. En personnifiant les hormones, le concept est identifié visuellement, ce qui permet de se référer de nouveau à cette information, simplement en répétant les personnages.

4.1.7. Analyse 7 : Dessine-moi l'éco : Qu'est-ce qu'un paradis fiscal ?

Qu'est-ce qu'un paradis fiscal ? (comme tous les épisodes de *Dessine-moi l'éco*), suit un format de dessins, produits en vidéos (une main tenant un feutre est présente à l'écran), légèrement animés (voir Annexe 4, table 7.4.7). Ceux-ci sont des détails d'un dessin qui englobe toutes les illustrations produites lors de la vidéo. La caméra suit la main qui se déplace sur la feuille, révélant le dessin entier à la fin de la capsule par un mouvement de dé-zoom. Une voix off répond, appuyée par ses dessins, à une question de thème économique, titre de l'épisode. Ici, le sujet de la vidéo est le concept de paradis fiscal.

Les incongruités reportées lors de l'analyse montrent que l'humour est ici utilisé principalement pour décrire graphiquement les propos éducatifs dont la voix off se fait charge. En effet, au niveau verbal, il n'y a aucun acte humoristique. À des rapports entre incongruité et sujet éducatif s'alternent des représentations métaphoriques, comme une holding aux contours en tirets (21) ou les bras mécaniques représentant la récolte d'impôts (2 ; 3), souvent avec des composantes métonymiques (une fabrique pour les entreprises(2), ou une banque personnifiée (9) pour décrire le secret bancaire) et des rapports de « blend ». Aussi bien le dessin d'ensemble (28), qui se révèle être une carte d'un archipel dont l'île « paradis fiscal » est au centre, que les trois critères de définition de paradis fiscal de l'OCDE, représentés par trois quais de port de cette île (5-8), sont des exemples de ce type d'usage de l'humour. Au niveau sonore, les incongruités accompagnent les mouvements des dessins, sans être incohérentes (comme les bruits de pièces qui accompagnent l'argent (11 ; 21)), mais n'ajoutent à l'information. Les incongruités humoristiques de cette capsule sont toutes en rapport avec le sujet de l'acte d'énonciation auxquelles elles correspondent.

Le destinataire n'est jamais directement interpellé, et le locuteur porteur des informations éducatives reste la voix off tout au long de l'épisode. Le fait que la voix narratrice ne se permette pas d'actes humoristiques la place en position d'autorité éducative, ce qui ne permet pas de doutes sur l'intention éducative ou sur la vérité de ses propos. L'humour de la capsule invite à une connivence ludique et le cri absurde à la fin du jingle d'introduction (1) détermine des attentes d'humour, mais le caractère sérieux de la question, la voix off exclusivement

éducative et le titre sérieux de l'épisode, en plus du thème de la capsule, créent un rapport professeur/élèves entre le locuteur et le destinataire.

Dessine-moi l'éco utilise l'humour de façon éducative pour décrire les propos éducatifs. Toutefois, la voix off, principal locuteur, prend en charge seulement le contenu éducatif. Il y a la claire intention, en reléguant l'humour à des niveaux différents, visuel et sonore, de maintenir le savoir transmis dans cette capsule cohérent, mais indépendant des faits humoristiques.

4.1.8. Analyse 8 : I Promessi sposi- BIGnomi

Le programme *BIGnomi* s'articule en épisodes durant lesquels des personnes célèbres (acteurs, comédiens ou chanteurs) mettent en scène un monologue pour expliquer un thème autour du sujet de la littérature italienne (voir Annexe 4, table 7.4.8). Durant cette énonciation, des mots clefs tirés du discours du narrateur apparaissent et se succèdent sur l'écran. Face à la caméra, c'est ici le comédien connu sous le nom de Fiorello qui donne une leçon sur le roman italien *I Promessi Sposi*, également titre de cet épisode. Après une contextualisation et un rapide résumé du texte présenté, l'attention se porte sur certains chapitres et certains événements de l'histoire.

L'humour rencontré dans cette vidéo est rarement connecté directement avec le sujet éducatif (comme quand le final du roman est révélé de façon comique (12)). En effet, le plus grand nombre d'incongruités sont observées au niveau de l'action et du sonore : les mots clefs qui entrent et sortent de l'écran, sérieux en tant que contenus, le font de manière irrégulière, en changeant de direction et d'aspect, accompagné de bruitages. Ces derniers n'ont aucun lien avec les sujets, alors que l'entrée et la sortie du texte peuvent avoir un rapport métaphorique au sujet, comme quand le texte bouge en vagues, pour indiquer que *I Promessi Sposi* est un roman de formation (11), ou est tiré par le haut (comme par volonté divine), quand il est présenté comme roman philosophique qui s'interroge sur le rôle de la providence. Toutefois, ces observations résultent trop rares et trop subtiles dans un message si dense d'informations pour être vu comme regardant effectivement le contenu éducatif.

Le locuteur, présent à l'écran, prend sur lui la charge humoristique principale. Son métier public de comique est déjà incongru avec le rôle de vulgarisateur qui lui est assigné. De plus, son parler rapide, synthétique et familier (21 ; 26 ; 31 ; 32), qui contraste avec le langage élevé de la matière traitée, accompagné de gestes et d'un ton hyperboliques, est comique par

lui-même. Le destinataire est clairement présent dans le texte analysé. En plus d'être situé face à la caméra, il est directement interpellé par le narrateur lorsque ce dernier utilise la seconde personne du singulier (3 ; 10 ; 20 ; 31 ; 33). La récurrence de ce fait, dans l'absence de possibilité de participation ou réponse du destinataire, rend l'évocation du destinataire une incongruité humoristique.

Le locuteur, comme nous l'avons déjà précisé, se partage le contenu humoristique et celui éducatif avec les mots-clefs qui apparaissent à l'écran, tout en gardant sur ses épaules le poids principal du second, les mots clefs n'étant pas compréhensibles indépendamment des textes oraux. Les attentes humoristiques sont définies dès le choix du narrateur, et remplies par le fait que le contenu éducatif est transmis à travers un canal humoristique sans en être altéré. Les incongruités sont observées dans le rapport entre locuteur et destinataire et dans les modes d'expression, non au niveau de contenus.

Nous pouvons donc parler d'un humour utilisé premièrement comme capteur d'attention, si l'on considère les bruitages au niveau sonore et les mouvements de textes, mais aussi dans la gestuelle du comique Fiorello, au niveau visuel, et deuxièmement comme outil sémio-pragmatique, puisqu'il sert à interpellier le destinataire et à rendre le discours plus accessible.

4.1.9. Analyse 9 : Why It's HARD To Land on Mars

Dans *Why It's HARD To Land on Mars* de *minutephysics*, comme dans le reste de cette série, des dessins produits en direct (en accéléré) accompagnent une voix off (voir Annexe 4, table 7.4.9). Dans cet épisode, après une cour photogramme qui présente le titre de la série, *minutephysics* répond à la question de pourquoi il est difficile d'atterrir sur la planète Mars, tout d'abord en la comparant à d'autres planètes, pour ensuite expliquer les différentes techniques d'atterrissage.

Toutes les incongruités repérées dans cette vidéo sont en rapport avec les informations fournies : (1), (2) et (3) concernent les difficultés d'atterrissage particulièrement hostiles sur Mars, (20), (26), (30) et (31) sont en lien avec les techniques d'atterrissage. L'acte humoristique est délégué aux niveaux oral et visuel, sous forme graphique ou textuelle, les mêmes niveaux du contenu éducatif de cette vidéo. Les incongruités visuelles sont toutefois plus abstraites (bulle de texte « triste » (1) ; « very good » (2) ; « just wrong » (3) ; la bulle de texte « Yippie » (30)) alors que celles portées par la voix sont descriptives, comme quand « mars sucks » (1) ou quand la forme d'une des navettes spatiales présentée est comparée à un « donut » (30). Dans la première partie de la capsule nous observons comment l'humour est

utilisé pour la transmission d'informations dans cette capsule : les déjà cités « mars sucks » (1), bulle de texte « triste » (1), « just wrong » (3), résumant le concept autour duquel se développe cette vidéo. La seule incongruité sonore se trouve en fin de vidéo (31).

La voix éducative se confond dans cette capsule de *minutephysics* avec celle humoristique (toutes deux ont la même source, au niveau oral et visuel). Toutefois, considérée l'alternance tout juste décrite de celles-ci, la voix éducative maintient son autorité et une certaine distance par rapport au fait humoristique, gardant un ton sérieux si nous considérons la capsule dans son ensemble. Le destinataire quant à lui n'est évoqué qu'en fin de capsule, lorsque le narrateur utilise d'abord la seconde, puis la troisième personne du singulier (29-31). La connivence recherchée est toujours ludique.

Aux niveaux stratégiques, les actes d'énonciation humoristiques se concentrent en début et en fin de capsule, ce qui peut créer des attentes humoristiques chez le spectateur et attirer et maintenir son attention. N'étant qu'occasionnel, l'humour ne semble pas utilisé dans l'optique d'un transfert d'information, mais plutôt pour créer un cadre familier et accessible, cohérent avec l'aspect visuel de cette série.

4.2. Discussion des résultats

L'analyse des données, étant de nature qualitative, ne se concentre pas sur les effets éducatifs probables, c'est-à-dire analysés en réception¹⁶², de l'utilisation de l'humour, mais sur ceux potentiels, repérés en analyse de document ou dispositif. Nous basant sur la théorie de l'incongruité, sur l'« Elaboration Likelihood Model of Persuasion ¹⁶³ » et sur l'« Instructional Humor Processing Theory¹⁶⁴ », nous déduisons que l'humour peut avoir un effet éducatif si l'incongruité qui caractérise un acte humoristique est reconnue et résolue par le destinataire, s'il est approprié et s'il est relié thématiquement au sujet éducatif. De nos données, nous cherchons à analyser de quelle manière ces caractéristiques sont déployées dans le contexte de médias audiovisuels.

Après avoir repéré les différentes incongruités reconnues comme humoristiques, nous avons pu observer que l'humour peut avoir différentes fonctions dans son rapport à la matière

¹⁶² (Patrick Verniers, communication personnelle, 7 décembre 2015)

¹⁶³ Petty and Cacioppo.

¹⁶⁴ Wanzer, Frymier, and Irwin. P.6

éducative. De celles-ci, la plus observée est celle de description de la matière présentée par un locuteur principal. Avec le terme description, nous voulons définir un usage de l'humour qui, malgré sa relation à la thématique éducative qu'il illustre, ne serait pas compréhensible sans l'apport d'un discours parallèle qui prenne en charge le contenu éducatif. Le locuteur peut à son tour utiliser l'humour, comme dans les épisodes analysés des séries #DATAGUEULE, *Tout est vrai (ou presque)*, *minutephysics* et *tu mourras moins bête*, ou rester exclusivement sérieux, comme dans *Dessine-moi l'éco* et dans *1jours, 1question*.

Nous distinguons la fonction descriptive de celle de représentation. En effet, cette dernière considère les actes humoristiques qui résultent d'une traduction d'un énoncé porté par le locuteur. Celle-ci peut être éloignée de thème éducatif, comme lorsque le narrateur de l'épisode *Le changement (climatique) c'est maintenant* déclare « mais piquons une tête pour nous rafraîchir », alors qu'à l'écran apparaît la silhouette d'une tête piquée par une seringue, ou en lien avec celui-ci, comme le « blend » qui voit des personnages représentant les hormones pilotant un bus, accompagné du texte oral « une transformation pilotée par les hormones ». La fonction descriptive donne un exemple du propos éducatif, alors que celle de représentation en fournit une illustration.

Ces deux fonctions peuvent s'articuler sous plusieurs formes. Elles peuvent être simples, comme la scène d'un cowboy qui boit une bière, pour ensuite courir uriner, qui décrit les effets diurétiques de la consommation alcoolisée dans *Tu mourras moins bête*; métaphoriques, comme le cheval anthropomorphe qui subit les effets de l'alcool, à décrire le fait que les animaux réagissent de la même façon que les hommes à cette boisson toujours dans *Tu mourras moins bête*, ou les bras mécaniques qui prélèvent de l'argent des ménages et des entreprises dans *Dessine-moi l'éco*, métaphore que la récolte de taxes ; métonymique, comme quand, toujours dans ce dernier épisode, le concept de société anonyme est représenté par la silhouette d'une usine en tirets, qui renvoie à la transparence ; ou de « blend ¹⁶⁵ » conceptuel, c'est-à-dire un énoncé qui combine plusieurs caractéristiques d'espaces mentaux différents, pour produire un sens compréhensible seulement dans le contexte du « blend ». Nous remarquons cette forme, par exemple, quand les hormones sont personnifiées dans l'épisode *Qu'est-ce que la puberté?*, et quand, dans l'épisode dédié à Stanley Kubrick de *Tout est vrai (ou presque)*, nous voyons à l'écran un œil pressé à l'aide d'un presse-agrumes, scène ensuite rembobinée, qui représente l'ultra violence du film *Orange Mécanique*, qui causa son retrait des salles, ou le personnage du metteur en scène, représenté un faux nez sur une dalle, le définissant comme « monument ». Les données récoltées nous montrent aussi que les

¹⁶⁵ Dynel.

fonctions descriptives, aussi bien métaphoriques que de « blend », servent souvent à caractériser un personnage ou un thème du récit, comme les figures déjà citées du cheval, des hormones, et de Stanley Kubrick, mais aussi les différents concepts (paradis fiscal, entreprise, ménages, « holdings », etc.) dont il est question dans l'épisode *Qu'est-ce qu'un paradis fiscal* ?.

Nous tenons aussi à souligner que la fonction de représentation peut ne pas être pas liée au contenu éducatif, si le texte traduit ne l'est pas à son tour, comme celle « mais piquons une tête pour nous rafraîchir », précédemment cité, de l'épisode de *#DATAGUEULE*.

Plus rarement, nous voyons l'humour dans la transmission d'informations éducatives, directement, comme lorsque, dans l'épisode de *parlons Y-stoire* le nom du village est d'abord annoncé de façon humoristique visuellement, accompagné de la phrase « un village au nom imprononçable ». Cette fonction est caractérisée par le fait que le contenu éducatif ne serait pas compréhensible sans l'incongruité humoristique.

Enfin, nous distinguons la fonction de capteur d'attention¹⁶⁶. Ce mode d'utilisation de l'humour caractérise les éléments humoristiques, visuels ou sonores, dont le but est d'attirer ou maintenir l'attention du destinataire de la communication. Des exemples se rencontrent dans les bruitages qui accompagnent l'entrée et sortie de scène d'éléments graphiques dans les épisodes de *#DATAGUEULE*, *Ijour*, *Iquestion*, *BIGnomi*, ou dans le langage para verbal et non verbal des locuteurs présents face à la caméra, comme dans *e-penser*, *parlons Y-stoire* ou *BIGnomi*. Ces deux derniers exemples sont particulièrement intéressants dans le sens où ils n'utilisent l'humour quasiment qu'à travers cette fonction.

L'humour rencontré dans ces capsules est généralement approprié, et n'est ni offensif, si ce n'est pour quelques expressions vulgaires dans l'épisode de *e-penser*, ni « disparaging »¹⁶⁷ à l'exception de quand il est utilisé pour décrire une situation qui ne l'est pas (comme les effets négatifs de l'alcool dans *Tu mourras moins bête*)

Les données analysées ont également apporté des suggestions au niveau sémio-pragmatique. Nous avons pu observer qu'en effet, l'humour peut être utilisé pour définir les acteurs de cette communication et les rapports qui en découlent.¹⁶⁸

Le locuteur peut être désigné par l'humour ou par son absence. Dans *Tu mourras moins bête*, le narrateur est le « professeur moustache », personnage de dessins animés, parodie d'un

¹⁶⁶ Bryant, Hezel, and Zillmann.

¹⁶⁷ Wanzer and others.

¹⁶⁸ Charaudeau. p.22

scientifique, nous présente la figure d'autorité scientifique à travers le langage de l'humour. Dans *Dessine-moi l'éco* et dans *Ijour, lquestion*, c'est l'absence d'humour du verbal, en contraste avec le comique du visuel, qui définit la position du locuteur.

Le destinataire peut lui aussi être évoqué dans le récit de façon humoristique. C'est le cas dans *BIGNomi*, où le narrateur s'adresse directement (en utilisant la deuxième personne du singulier) au spectateur. Il peut également être interpellé indirectement, comme dans *Tu mourras moi bête* qui met en scène des personnages stéréotypés représentant le destinataire (les questions auxquelles répond le narrateur, par exemple, sont présentées ainsi).

L'humour peut également avoir un rôle dans la définition des attentes du destinataire qui peuvent être, justement, influencées par le rôle plus ou moins comique du locuteur, mais aussi par des éléments contextuels, comme le titre de la série ou de l'épisode qui peuvent être eux-mêmes humoristiques, tout comme le jingle.

La connivence¹⁶⁹ recherchée est souvent ludique, sauf quand la transmission de savoirs est aussi liée à un changement potentiel de comportements, comme dans *Le changement (climatique) c'est maintenant*, et dans *L'alcool c'est bon, mais pas pour la santé*, qui termine avec des invitations de la part de la voix éducative à un changement de comportements, où la connivence est critique.

Le travail d'analyse nous permet d'identifier les variables qui définissent l'utilisation de l'humour comme stratégie éducative. Celles-ci s'articulent sur trois axes : celui du contenu, celui social et celui technique. Au niveau du contenu, nous considérons si le média audiovisuel analysé utilise l'humour pour décrire, représenter ou passer directement une information éducative, ou s'il est dépourvu de rapport au thème éducatif.

Au niveau social nous prenons en considération si des indices humoristiques de la présence du locuteur, comme de celle du destinataire, sont reconnaissables, pour évaluer si l'humour intervient dans la définition des acteurs de la communication dans ce média. Un autre choix à ce niveau est d'attribuer des incongruités humoristiques au discours du locuteur. Dans cette catégorie se trouvent également les indices de définition des attentes du destinataire.

Enfin, au niveau technique, se trouvent les choix de natures des actes humoristiques. L'humour en effet peut-être développé à tous les niveaux de la communication audiovisuelle (visuel, à travers l'image animée ou inanimée, et sonore, aussi bien verbal que de bruitages).

¹⁶⁹ Charaudeau. p.35

5. Conclusion

Dans le cadre de ce mémoire, nous avons répondu à la question de recherche *Comment l'humour est utilisé, en tant qu'outil pédagogique, dans les médias audiovisuels à intention éducative?*.

Bien qu'en vérifiant l'hypothèse *L'humour a une fonction active dans l'apprentissage* nous n'ayons pas pu trouver, à travers la recherche documentaire ou à travers l'analyse, des effets éducatifs probables de l'humour en contexte audiovisuel, la littérature, principalement à travers l'« Elaboration Likelihood Model of Persuasion » et sur l'« Instructional Humor Processing Theory », nous a permis de définir des effets potentiels de l'humour, qui sont éducatifs une fois que l'acte humoristique est relié aux contenus éducatifs et appropriés. Ainsi nous avons pu identifier les différentes fonctions d'humour éducatif (descriptif, de représentation et de transmission d'informations), en plus de celle qui n'est pas nécessairement liée au contenu éducatif (capteur d'attention). Il serait intéressant, pour les recherches futures, de tester, sur un échantillon formé de téléspectateurs, les effets éducatifs réels de ces catégories.

L'hypothèse *L'humour a une fonction pragmatique dans les médias éducatifs* a, quant à elle, été confirmée. En effet, nous avons pu observer que l'humour peut avoir un rôle aussi bien dans la caractérisation du locuteur, que dans l'interpellation du destinataire, mais aussi dans la création d'attentes humoristiques envers le message médiatique. À partir de ses résultats, les différentes positions des acteurs (locuteur humoristique ou non, destinataire interpellé ou pas...) pourraient aussi être testées afin de vérifier la perception du destinataire de sa propre position par rapport au message, et la légitimité du locuteur à utiliser l'humour.

Enfin, la vérification de l'hypothèse *L'humour a un rôle en tant que stratégie éducative* nous a permis de caractériser les différents choix de production d'une stratégie d'utilisation de l'humour comme stratégie dans un contexte audiovisuel éducatif. Ces choix s'articulent principalement autour de la charge éducative que l'humour prend sur soi, de sa participation à la définition des rôles et des attentes et autour des choix de natures des actes d'énonciation humoristiques (visuelles, verbales ou sonores). Ces observations pourraient inspirer des critères de catégorisation d'utilisation d'humour dans des messages audiovisuels éducatifs, pour tester l'efficacité d'une stratégie par rapport à une autre.

6. Bibliographie

Alden D.L., Mukherjee A., and Hoyer W. D., « The Effects of Incongruity, Surprise and Positive Moderators on Perceived Humor in Television Advertising », *Journal of Advertising*, 29 (2000), 1–15

Banas J. A., Dunbar N., Rodriguez D., and Liu S., « A Review of Humor in Educational Settings: Four Decades of Research », *Communication Education*, 60 (2011), 115–44

Booth-Butterfield M., and Wanzer M., « Humorous Communication as Goal-Oriented Communication », in *SAGE Handbook of Communication and Instruction*, by D. Fasset and J. Warren (Los Angeles, CA: Sage Publications, 2010), pp. 221–39

Bryant J., Comisky P., and Zillmann D., « Teachers' Humor in the College Classroom. », *Communication Education*, 28 (1979), 110

Bryant J., Hezel R., and Zillmann D., « Humor In Children's Educational Television. », *Communication Education*, 28 (1979), 49–59

Canestrari C., Dionigi A., and Zuczkowski A., « Humor Understanding and Knowledge », *Language & Dialogue*, 4 (2014), 261–83

Chabrol C., « Humour et médias », *Questions de communication*, 10 (2006), 7–17

Charaudeau P., « Des Catégories pour l'Humour ? », *Questions de communication*, 10 (2006), 19–41

Dynel M., « Blending the Incongruity-Resolution Model and the Conceptual Integration Theory: The Case of Blends in Pictorial Advertising », *International Review of Pragmatics*, 3 (2011), 59–83

Eco U., « Il Comico E La Regola », *Alfabeta*, 21 (1981), 5–6

Fauconnier G., and Turner M., « Conceptual Integration Networks », *Cognitive Science*, 22 (1998), 133–187

- Frymier A. B., Wanzer M. B., and Wojtaszczyk A. M., « Assessing Students' Perceptions of Inappropriate and Appropriate Teacher Humor. », *Communication Education*, 57 (2008), 266–88
- Garner R., « Humor, Analogy, and Metaphor: H.A.M. It up in Teaching », *Radical Pedagogy*, 6 (2005), 2
- Gorham J., and Christophel D. M., « The Relationship of Teachers' Use of Humor in the Classroom to Immediacy and Student Learning. », *Communication Education*, 39 (1990), 46
- Marcos M. L., « L'humour et la communication. Le lien entre émotions et cognition », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 5 (2014), mis en ligne le 02 septembre 2014, consulté le 3 juin 2017. URL : <http://rfsic.revues.org/1064>
- Morin C., « Pour une définition sémiotique du discours humoristique », *Protée*, 30 (2002), 91–98
- Petty R. E., and Cacioppo J. T., « The Elaboration Likelihood Model of Persuasion », in *Communication and Persuasion*, Springer Series in Social Psychology (Springer, New York, NY, 1986), pp. 1–24
- Raskin V., *Semantic Mechanisms of Humor* (Springer Science & Business Media, 2012)
- Searle J. R., *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language* (Cambridge University Press, 1969)
- Spitzberg B. H., and Cupach W. R., *Interpersonal Communication Competence* (SAGE Publications, Incorporated, 1984)
- Teslow J. L., « Humor Me: A Call for Research », *Educational Technology Research and Development*, 43 (1995), 6–28
- Uekermann J., Daum I., and Channon S., « Toward a Cognitive and Social Neuroscience of Humor Processing », *Social Cognition; New York*, 25 (2007), 553–72

Wandersee J. H., « Humor as a Teaching Strategy », *The American Biology Teacher*, 44 (1982), 212–18

Wanzer M. B., Frymier A. B., and Irwin J., « An Explanation of the Relationship between Instructor Humor and Student Learning: Instructional Humor Processing Theory. », *Communication Education*, 59 (2010), 1–18

Wanzer M. B., and Frymier A. B., « The Relationship between Student Perceptions of Instructor Humor and Students' Reports of Learning. », *Communication Education*, 48 (1999), 48

Wanzer M. B., Frymier A. B., Wojtaszczyk A. M., and Smith T., « Appropriate and Inappropriate Uses of Humor by Teachers. », *Communication Education*, 55 (2006), 178–96

Zillmann D., and Cantor J., « A Disposition Theory of Humour and Mirth. », in *Humor and Laughter: Theory, Research and Applications* (Routledge, 1996), pp. 93–116

Ziv A., « Teaching and Learning with Humor: Experiment and Replication », *The Journal of Experimental Education*, 57 (1988), 5–15

6.1. Matériaux étudiés

1 jour, 1 question, C'est Quoi La Puberté ? - 1 Jour, 1 Question

<<https://www.youtube.com/watch?v=2y-gne5bBNY>>. Jacques Azam, Milan Presse, France Télévisions, FRANCE, 18/05/2015

Data Gueule, Le Changement (Climatique) C'est Maintenant - #DATAGUEULE 48

<<https://www.youtube.com/watch?v=OQBcrKqyHJI>> . Julien Goetz, Sylvain Lapoix et Henri Poulain, *francetv nouvelles écritures, Premières Lignes Télévisions et Story Circus*, FRANCE, 19/10/2015

Dessine-moi l'éco, Dessine-Moi L'éco : Qu'est-Ce Qu'un Paradis Fiscal ?

<<https://www.youtube.com/watch?v=DR7wGCO20I0>>. Société de conseil en pédagogie spécialisée dans la création de solutions pour faciliter l'apprentissage., FRANCE, 24/04/2013

e-penser, Noether et Les Lois de La Physique - Flash 08 - E-Penser

<<https://www.youtube.com/watch?v=tbyJWkJnZYk>>. Bruce Benamran, FRANCE,
20/05/2016

‘I Promessi Sposi’ <<http://www.rai.tv/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-bdb5ef09-e03c-40d2-95de-ccd493fc0da1.html>>. Giovanni Benincasa, *GIOB srl*, ITALIE, 14/02/2013

minutephysics, Why It’s HARD To Land on Mars

<<https://www.youtube.com/watch?v=h2nqgKL2JQU>>. Henry Reich, USA, 14/07/2017

Parlons Y-stoire, Le Mur Du Petit Berlin - Les LSV de PY #14

<<https://www.youtube.com/watch?v=o6skOTvOu3U>>. Baptist Cornabas, FRANCE,
26/06/2017

Tu mourras moins bête - ARTE, L’alcool C’est Bon, Mais Pas Pour La Santé - Tu Mourras
Moins Bête - ARTE <<https://www.youtube.com/watch?v=76QirJsMiDs>>. Marion Montaigne,
Amandine Fredon , *Ex Nihilo, Folimage Studio*, FRANCE, 21/04/2016

Tout est vrai (ou presque) - ARTE, Stanley Kubrick - Tout Est Vrai (Ou Presque) - ARTE
<<https://www.youtube.com/watch?v=GrNDJIP4Grk>>. UDNER (Nicolas Rendu) et Vincent
Brunner, *La Blogothèque*, FRANCE, 13/03/2015

7. Annexes

7.1. Annexe 1

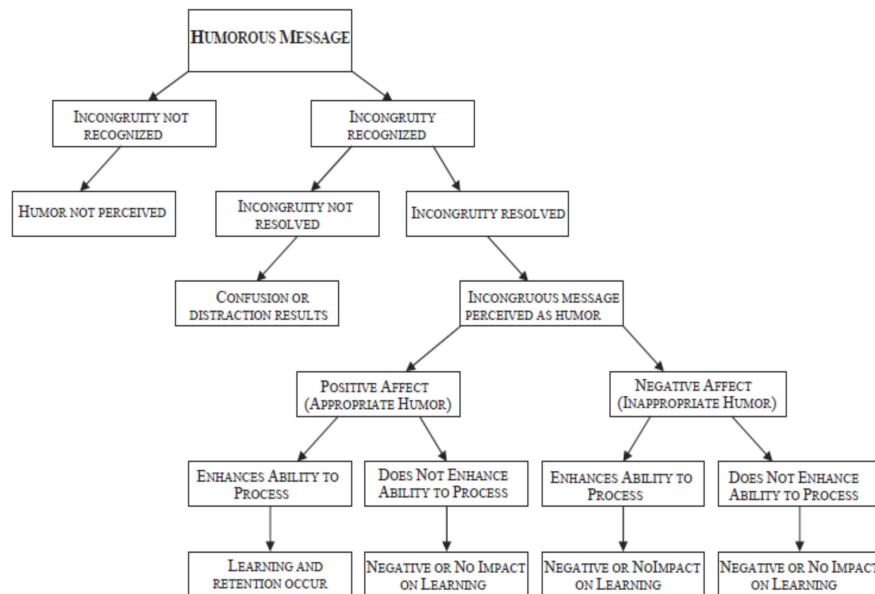


Figure 1. Instructional humor processing theory.

7.2. Annexe 2

Categories and Subcategories of Appropriate Teacher Humor¹⁷⁰

I. Related Humor. This category included any humor used by the professor that related to the material or enhanced learning in the classroom.

Humor Related to Material Without a Specified Tactic* Students indicated that the teacher employed humor related to course material but did not describe a specific tactic. For example, “One of my teachers uses humor related to class topics.”

Using Media or External Objects to Enhance Learning* Humor attempts that were related to the course material and used props or different types of media to enhance learning. For example, “He regularly dressed up in costume for theme of class,” “Playing with a slinky to demonstrate a physics experiment,” “Used a related cartoon,” or “Showed movies of research that were funny because they were outdated.”

Jokes* Teacher used jokes that related to the course material. For example, “What’s someone who likes to go out a lot? Answer: Fungi.”

¹⁷⁰ Wanzer and others. P.186-187

Examples*/Teacher used humorous examples to illustrate course concepts. For example, “ Math teachers have used names in word problems that were humorous.” Stories*/Teacher used humorous stories to illustrate course concepts or reinforce learning. For example, “ Using a funny story about their kids, past college experiences, other family members and relating it to class discussion.” Critical/Cynical*/Teacher was critical or cynical about course material in an effort to be humorous. For example, “ A teacher using sarcasm to get a point across,” or “ teacher making fun of the book.” College Life Stereotypes*/Teacher used humor attempts related to the course material and targeting stereotypical college behaviors. For example, “ Teacher uses stereotypical behavior, e.g., partying, not studying, as examples,” “ Ask us what types of beer we prefer when they need examples to show the demand of things,” or “ Using ‘slang’ that students use when they are discussing topics.” Directed Towards Student/Teasing*/Teacher employed humor attempts related to the material and, at the same time directed towards students. For example, “ Using a student in a demonstration that was humorous and harmless.” Teacher Performance*/Teacher used humor attempts related to class material that involved some type of animated performance. For example, “ A marketing professor runs around the classroom and gets really excited about topics,” “ My teacher made a rap about math,” or “ Doing the voice of Columbus while talking about voyages to America.” Role Playing/Activities*/Teacher used humor attempts related to course material that involved student role play or activities. For example, “ Staged events in class that were funny but made a point,” or “ We did a skit about what we were learning.” Creative Language Usage*/Teacher used humor attempts related to the course material that involved creative language or word play. For example, “ Teachers come up with funny mnemonic devices to help us remember important material,” or “ Talks of bacteria as little beasties or little guys.’
<u>II. Humor Unrelated to Class Material.</u> This category included any humor used by the professor that did not relate to learning or classroom enhancement. Stories*/Teacher humor attempts that involved stories that were not related to the class

material. For example, “ Sometimes teachers will go off on tangents and just tell stories for the heck of it.”

Jokes*/Teacher humor attempts that involved jokes that were not related to the course material. For example, “ He said that they are celebrating 15 years of not killing one another, also known as an anniversary.”

Critical/Cynical*/Teacher humor attempts that involved critical or cynical humor that was not related to the course material. For example, “ Poking fun at ignorant behaviors, negative ways of thinking, or other professors,” or “ General sarcasm.”

Directed Towards Student/Teasing*/Teacher humor attempts that were not related to the course material and involved teasing or making fun of a student. For example, “ My teacher teased a girl in my class about a guy she has seen her with.”

College Life Stereotypes*/Teacher used humor attempts that were not related to the course material and targeted stereotypical college behaviors. For example, “ They have made funny comments on the typical college student (procrastinators, clothing, weekend habits, etc.)”

III. Self-Disparaging Humor. This type of humor involves jokes, stories or comments in which an instructor criticizes, pokes fun of or belittles himself/herself.

Make Fun of Himself/Herself (nonspecific)*Humor attempts targeting the teacher in a general way. For example, “ A teacher making fun of himself.”

Make Fun of Personal Characteristics*Humor attempts targeting personal characteristics of the teacher. For example, “ When a teacher joked about his eyesight and clumsiness.”

Tell Embarrassing Stories*Teacher shares embarrassing stories in an attempt to be funny. For example, “ Teacher telling life stories that may have been embarrassing for them, or put them in a awkward situation.”

Make Fun of Mistakes Made in Class*In an attempt to be funny the teacher makes fun of a mistake he/she made. For example, “ Poking fun at themselves for a mistake they have made in class.”

Make Fun of Abilities*In an attempt to be funny the teacher might make fun of his/her abilities. For example, “ Teachers often refer to themselves as stupid.”

IV. Unintentional or Unplanned Humor. The teacher did not intend to be funny, but the students found his/her behavior to be humorous. Examples: Unintentional puns and slips of the tongue.

7.3. Annexe 3

Categories and Subcategories of Inappropriate Teacher Humor ¹⁷¹
<u>I. Offensive Humor</u>. Humor in this category included any types of humor that were clearly identified as offensive in nature and not necessarily targeted at a specific person or persons. Sexual Jokes/Comments*/Teacher tells sexual jokes or makes sexual comments in an attempt to be humorous. For example, “ I had a health class in which the teacher would make graphic jokes about sex.” Vulgar Verbal and Nonverbal Expressions*/Teacher uses vulgar verbal or nonverbal expressions. For example, “ Swearing,” “ Flipping the bird to students in class,” or “ Carrying or wearing something that is derogatory.” Drinking*/ In an attempt to be funny, the teacher will make references to drinking or alcohol. For example, “ When a teacher talks about getting drunk,” or “ I find it offensive when professors always use examples pertaining to alcohol.” Inappropriate Jokes*/Teacher tells inappropriate jokes in class. For example, “ Teachers crack jokes that do not relate to the lesson,” or “ My English teacher told a few inappropriate jokes.” Personal Life*/In an attempt to be funny, the teacher tells stories about his/her personal life. For example, “ Teacher always told stories about herself, son, and dog in the middle of lectures. It was basically a waste of time.” Drugs/Illegal Activities*/Teacher humor attempts that involved discussion of drugs or illegal activities. For example, “ Talking about inappropriate things such as pornography and drugs.” Morbid Humor*/Teacher humor attempts that involve discussions about death or another related morbid topic. For example, “ In a law class, professor tells cases of when people died or got hurt in a humorous manner.” Sarcasm*/Teacher humor attempts that involve sarcasm. For example, “ When we asked him how to do a problem he would say something such as ‘with a pencil’.”
<u>II. Disparaging Humor Student Target</u>. Humor in this category is clearly disparaging in nature and targets students as a group or individual students. Students (as a group)

¹⁷¹ Wanzer and others. P.189-190

Nonspecific Response*/Teacher humor attempts that targeted students in a nonspecific way. For example, “ Jokes that spoke about all students in general and made fun of them.”

Based on Intelligence*/Teacher humor attempts that targeted students’ intelligence. For example, “ Teacher referred to a group of students as ‘the living brain dead.’ ”

Based on Gender*/Teacher humor attempts that targeted students based on gender. For example, “ One teacher actually advised girls to take home education instead of physical education.”

Based on Appearance*/Teacher humor attempts that targeted students’ appearance. For example, “ A professor making reference to the number of students that wear clothes from Abercrombie & Fitch.” One Student (singled out)

Nonspecific Response*/Teacher humor attempts that targeted a single student in a nonspecific way. For example, “ Anytime when a teacher puts another student down in front of others just to get a laugh from the class.”

Based on Intelligence*/Teacher humor attempts that target a specific student’s intelligence. For example, “ Calling someone stupid in a humorous way,” or “ Making fun of a student’s answer, even though the student was serious about it.”

Based on Student’s Personal Life/Opinions/Interests*/Teacher humor attempts that target a specific student’s personal life, opinions or interests. For example, “ A comment made to demean someone who has expressed their opinion,” or “ Making fun of a student’s personal life.”

Based on Appearance*/Teacher humor attempts that involved targeting a specific student’s appearance. For example, “ A particular teacher would personally attack people by making fun of their clothes or the way they looked.”

Based on Gender*/Teacher humor attempts that involved targeting a specific student based on gender. For example, “ Teacher made a very sexual comment in class towards a female and then laughed.”

Based on Religion*/Teacher humor attempts that targeted a specific student based on religion. For example, “ The student was of Indian decent and a practicing Hindu. The teacher mocked her by saying, ‘Go worship your cow’.”

III. Disparaging Humor: “ Other” Target. Humor attempts in this category are clearly disparaging in nature, and are targeted at individuals or groups other than students.

Using stereotypes in general*/Teacher humor attempts that involved use of stereotypes in a general way. For example, “ Excessive use of stereotypes in jokes.”

Targeting Gender Groups*Teacher humor attempts that involved targeting males or females. For example, “ Our teacher sometimes stereotypes certain sexes and makes jokes about them.”

Targeting Ethnic or Racial Groups*Teacher humor attempts that involved targeting particular racial or ethnic groups. For example, “ I have a teacher that regularly makes fun of different ethnic/ cultural groups,” or “ A teacher would make generalizations about a race, and make fun of that race in class.”

Target is University Related*Teacher humor attempts that involved targeting university staff. For example, “ Making fun of other teachers,” or “ Making fun of certain organizations at the school.”

Targeting Religious Groups*Teacher humor attempts that involved targeting certain religions groups. For example, “ Several professors have made references to religion, especially Christianity, in belittling terms.”

Targeting persons of a given sexual orientation*Teacher humor attempts that involved targeting people based on sexual orientation. For example, “ Making fun of sexual orientation,” or “ Jokes referring to gays.”

Targeting persons of a given appearance*Teacher humor attempts that involved targeting people based on their appearance. For example, “ Telling blonde jokes.”

Political motivation*Teacher humor attempts that involved targeting people based on their political affiliations. For example, “ Humor which is politically motivated, therefore projecting their views upon you.”

IV. Self-Disparaging Humor. This type of humor involves a professor criticizing, poking fun of or belittling himself/herself. Example: Professor says, “ I am such an idiot!” to the class or performs a similar self-disparaging.

7.4. Annexe 4

7.4.1. Analyse 1 : Stanley Kubrick - Tout est vrai (ou presque)

Première partie

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Voix Narratrice					voix off							
1	jingle													
2	K. Maître du cinéma; "on se demande ce qu'es- ses films veulent dirent"	Voix Narratrice		Kubrick				bruitages plus voix élèves	scène tableau noir avec élèves qui posent des questions	personnages joués par des mains			bruitages et vois exagérés	maître de classe, au lieu que maître du cinéma
3	Jingle	titre épisode et émission	écritures/pr oduction			textes								
4	naissance à NY, pas GB				drapeau anglais					drapeau GB				rideau théâtral
5	en 1948 , et grandi dans une famille aisée				fond ville (NY)				scène naissance	fond de ville			musique jazz	cigogne porte le bébé; le fait tomber

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Voix Narratrice					voix off							
6	à 13 ans son père lui "ouvre" sa bibliothèque, échecs, appareil photo				appareil photo, jeux d'échecs				ouverture livre, contenant les échecs et prise photo	échiquier dans livre			voix diégétique (K.?) qui prend une photo	ouvrir livre contenant échecs; prendre une photo des échecs
7	il prend en photo un vendeur de journaux				vendeur de journaux triste					marchand de journaux triste style dessin			bruits de pleurs	
8	vend la photo								photos sur les journaux en ventre					photos apparaît sur les journaux
9	est embauché							bruitage (tahdà!)					bruitage (tahdà")	
10	en 53 premier film de guerre								scène de guerre	soldats jouets			paroles soldats	
11	peu de moyen, acteurs qui joue plusieurs rôles									soldats jouets			paroles soldats	miroir qui double les soldats
12	film Sentiers de gloire avec plus de moyens								plus grande scène de guerre	plus de soldats			paroles soldats	se découvrent derrière le miroir

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Voix Narratrice					voix off							
13	mais est censuré				panneau "censuré"					panneaux censure de taille exagérée			paroles soldats	panneau gigantesque par rapport à la scène de tournage
14	se marie avec une des actrices								scène mariage	mariés jouets			musique de mariage	
15	adaptation de Lolita	histoire d'amour entre jeune femme et homme plus âgé			Barbie				image phallique	poupée qui mange du chewing-gum			bruitages	image phallique en érection
16	tourné en GB où il reste				Big Ben					image phallique se révèle le Big Ben				
17	68 "2001"	parabole philosophique et de science- fiction			planète dans l'espace					bébé poupée				
18	K devient un monument			Kubrick				musique (du film)	devient "littéralement" un monument	"monument" Kubrick			musique "épique" (du film)	

[illegible]

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Voix Narratrice					voix off							
25	71, O.M.	ultraviole			presse orange				œil pressé comme une orange	sang				presse un œil comme une orange
26		scandale et retiré des salles							bras qui s'en va				bruit rembobinage	action rembobinée
27	Barry Lindom	en costume							scène en costume	mains en costume			dialogue diégétique ridicule	
28		à la bougie							illuminé par une bougie	mains en costume; bougie			"dialogue "on voit rien"	
29	80, exige coupure de deux minute de Shining trois jours après la sortie			Kubrick	bobine					sang, hache (citation film)			bruitages de film d'horreur	coupure à l'hache de la bobine
30	F.M.J	refuse de quitter l'Angleterre		GB	reine GB cabine typique					reine GB + cabine téléphonique jouets			bruitages jouets	
31		le tourne en Angleterre			reine GB en militaire + palme					déguisement militaire + palme			bruitages de guerre	

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Voix Narratrice					voix off							
32	"HAL": "même moi je n'y ai vu que du feu	"HAL"		HAL			voix diégétique "HAL"		robot "qui parle"			blague référence à la scène précédant		
33	EWS	film très sexuel		Kubrick					scène tournage	scène de tournage acte sexuel avec des jouets			bruitages	"K. monument" qui dirige la scène
34		mort en 99, 3 mois avant la sortie		Kubrick					mort sur le tournage	scène de tournage + tombe avec couronne mortuaire			bruits cloche	mort de "K. monument"
35		"ses mystères persistent"		Kubrick et son œuvre	singe (renvoi à "2001"					scène de tournage + tombe+ sombre			bruits singe +musique	singe traverse la scène
36	Générique de fin	écritures				titres						dialogue entre v.o. "HAL" et v.o. Narratrice		

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						si négatif	
0											ludique
1											
2	K "maître du cinéma"	4; 5: blend	oui								
3											
4	naissance pas en Angleterre	1,5: représentation métonymique	oui								
5	naissance	1,3: représentation 1,3,5: blend	oui								
6	bibliothèque; prendre des photos	1,5':blend. 4,5: descriptions	oui								
7	marchand de journaux triste	1;4;5: blend	oui								
8	photos dans les journaux	5: descriptions	oui								
9	embauche	4: descriptions	oui								
10	film de guerre	1,4: représentation	oui								
11	manque de moyen	1,4,5blend	oui								

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	<i>Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.</i>			<i>Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite</i>	<i>Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation</i>	<i>“Self-/Other- /Student- disparaging”</i>	<i>“Offensive”</i>	<i>“Unintentional or Unplanned Humor”</i>	Contexte	<i>Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie</i>
	Repérage éventuels Blends / Scripts		<i>si oui</i>	<i>si oui</i>						<i>si négatif</i>	
0											ludique
12	autre film de guerre	1,4,5: représentation	oui								
13	pas distribution	1,5: descriptions	oui								
14	mariage	1,3: représentation métonymique	oui								
15	histoire du film	1,3,5: blend	oui								
16	tournage en GB	1: représentation métonymique	oui								
17	sujet film	1: représentation métonymique	oui								
18		1:blend	oui								
19	HAL	1:déscription; 3: descriptions	oui	oui							
20		1: passage information	oui	oui		ironie					
21											
22	tournage atterrissage alunage	1,2,3: blend	oui	oui							
23	excès de fiches	5: représentation	oui								
24											
25	ultraviolence	1,5 :blend	oui							négatif	
26	retiré des salles	4,5:blend	oui								

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	<i>Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.</i>			<i>Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite</i>	<i>Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation</i>	<i>“Self-/Other- /Student- disparaging”</i>	<i>“Offensive”</i>	<i>“Unintentional or Unplanned Humor”</i>	Contexte	<i>Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie</i>
	Repérage éventuels Blends / Scripts		<i>si oui</i>	<i>si oui</i>						<i>si négatif</i>	
0											ludique
27	costumes	1,4: représentation	oui								
28	illumination	1,4: représentation	oui								
29	coupure tardive + sujet du film	1,4,5:blend	oui								
30	GB	1: représentation métonymique	oui								
31	tournage du film en GB	1,4:blend	oui								
32	tournage du film en GB	3: référence à scène précédente	oui	oui							
33	film sexuel	1,4,5: représentation métonymique 5:blend	oui								
34	mort	1,4,5: représentation métaphorique; 5:blend	oui								
35	mystères K	1,4,5: représentation allégorique 5:blend	oui								
36	intervention "HAL"		non	oui							

7.4.2. Analyse 2 : Le changement (climatique) c'est maintenant - #DATAGUEULE 48

Première partie

<u>Thèmes éducatif</u>		<u>Acteurs</u>			<u>Nature acte d'énonciation</u>					<u>Nature incongruité</u>				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
1	jingle													
2	"si la bouilloire siffle, c'est que l'eau est chaude"		adressé directement "bonjour"		bouilloire planète				bouilloire qui siffle	bouilloire/ planète		"si la bouilloire siffle, c'est que l'eau est chaude"	sifflement bouilloire	bouilloire qui siffle
3	2 degrés, à ne pas dépasser en 2100				thermomètre	2°;2015;2100				thermomètre			bruit thermomètre qui augmente	température qui augmente

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
4	2 degrés par rapport aux températures moyennes relevées depuis 1880"					"°;+0,85°								
5	entre 1880 et 2012, déjà + 085°				tableau température									
6	le changement c'est maintenant					le changement c'est maintenant								
7	crédit de 1,15 degrés		"nous"			1,15°								
8	pour une foi en parlant de croissance celle des températures est fulgurante											pour une foi en parlant de croissance celle des températures est fulgurante		
9	60 % en 40 ans				mise en évidence tableau	60%;40ans			mise en évidence tableau				bruit thermomètre qui augmente	

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
10	arctique + 1° depuis 1875				planète; arctique	1875 2015; +1°; 2 fois plus vite			planète s'ouvre	planète qui s'ouvre comme une boite sur l'arctique; ours blanc				planète s'ouvre
11	"la vie est injuste"											"la vie est injuste"	bruit ours	
12	records mensuels de température plus élevés continuellement battus				calendrier	mois;3 fois plus			calendrier qui s'écoule	calendrier records			bruit "record jeux vidéo"	calendrier qui s'écoule
13	21e siècle 13/14 année les plus chaudes		notre chère		soleil	années; 13/14			années qui décolent				bruit chaleur	
14	nouvelle couleur +50° en Australie				carte thermique Australie	bureau météorologique 2013			couleur qui apparaît sur la carte				bruit chaleur	

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
15	change la "machine terrestre				terre/machin e				terre découvre intérieur mécanique	terre qui dévoile intérieur mécanique			bruit machine	
16		trois fois plus de catastrophes			symbole catastrophes	1960; 3X			roue de symbole de catastrophes				bruit cris de panique	
17	1960-2013	production de blés -2%			blé	1960 2013; - 2%;-1,2%								
18		production de maïs-1,2			maïs									
19		moins de nourriture pour population en croissance			population								bruit foule	
20		ça risque de poser quelques problèmes							couleur devient rouge				bruits alarme	couleur devient rouge

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
21	problématique pour système énergétique		"notre"					problématique pour système énergétique	flèches tapent dans panneau électrique	panneau/flèches			bruit rebondissements	flèches tapent dans panneau électrique
22	France, 61% eau douce pour centrales nucléaires				carte France/eau; centrale nucléaire	61%			"France" et usine reliée	centrale nucléaire sort de la "France" conteneur d'eau				
23	qui produisent moins avec la chaleur				réacteurs; jauge									
24	canicule 2003				réacteurs; jauge	x17;2003;-4				parasol sur l'année				
25	canicule 2009				réacteurs; jauge	2009;-8°				parasol sur l'année				
26	mais piquons une tête pour nous rafraîchir		"nous"		tête de profile				tête de profile piqué par une seringue			tête de profile piqué par une seringue	"argh"	tête de profile piqué par une seringue

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
27	océans +20cm depuis 1900				niveau eau; tableau niveau océan	années			océan qui augmente à vue d'œil	niveau eau sur écran			bruit progression	océan qui augmente à vue d'œil
28	progression de plus en plus importante				niveau eau; tableau niveau océan	années			niveau eau augmente					
29	le système terrestre est un blagueur				planète "jack in the box"				ouverture planète "jack in the box"	planète "jack in the box"		"petit blagueur"	rires	
30	imaginer qu'on termine les émission de gaz à effets de serre maintenant				planète "jack in the box"				émission gaz	voiture usine cheminés, vache			bruits ville	
31	3, 2, 1..maintenant				planète "jack in the box"				fin émission gaz; bouchon sur la vache	voiture usine cheminés, vache			bruit vache	fin émission gaz; bouchon sur la vache
32	réchauffement ralentira dans 10 ans				planète "jack in the box"	2025			dates qui s'écoulent	voiture usine cheminés, vache			bruit oiseaux	

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
33	car océans continuerai a relâcher température, plus eau se dilate				niveau océan; thermomètre s; soleil				niveau eau augmente	voiture usine cheminés, vache			bruit chaleur; thermomètre	
34	ne compter pas sur les forêts pour changer la donne				arbre avec bras	années			mouvement du doigt de l'arbre	arbre avec bras			bruit foret	mouvement du doigt de l'arbre
35	surabondance CO2, augmente mortalité arbres				forêt; CO2	1980;amazonie; +33%							bruit foret	
36	de plus ou moins un tiers				forêt amazonienne; tombe								bruit cloche	
37	taux absorption foret et eau chuté d'un tiers depuis 1959				planète absorption	1959 2012 ; taux d'absorption; - 33%								

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off		entrée latérale des éléments graphiques				bruits qui accompagne nouveaux éléments graphiques	entrée latérale des éléments graphiques
38	pas éviter le péril comme un trous sur la route				homme sur chemin				personnage tombe dans un trou sur le chemin	homme sur la route			crie qui tombe	personnage tombe dans un trou sur le chemin
39	mais trouver chemins alternatifs				chemins qui s'entrecroisen t				chemins qui s'entrecroisen t	homme sur la route				chemins qui s'entrecroisent
40	dites bonjour au changement climatique, car il est déjà la		"vous"		horloge				dézoom qui révèle montre	horloge			aiguilles de montre; cloche	dézoom qui révèle montre

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0		4;5:capteurs d'attention									
1											ludique
2	métaphore bouilloire	1;3;4;5: représentations		oui							critique
3	température qui augmentent	1;2;4:métaphore	oui	oui							ludique
4											
5											
6											
7											
8	croissance température	3: jeux de mots		oui	loufoque						
9	croissance température										
10	températures arctique	1:blend	oui	oui							critique
11	températures arctique	4 :représentation	oui	oui	loufoque						critique

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0		4;5:capteurs d'attention									
12	températures mensuelles record	1;4;5: représentation	oui	oui							critique
13	températures mensuelles record		oui	oui							critique
14	températures mensuelles record		oui	oui							critique
15	machine terrestre	1:représentation	oui	oui							critique
16	catastrophes naturelles										critique
17											
18											
19		4: capteur d'attention	oui	oui							critique
20	problème population/ressources	4;5: capteur d'attention	oui	oui							critique
21		1;4;5: représentation métaphorique	oui	oui							critique

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	<i>Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.</i>			<i>Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite</i>	<i>Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation</i>	<i>"Self-/Other- /Student- disparaging"</i>	<i>"Offensive"</i>	<i>"Unintentional or Unplanned Humor"</i>	Contexte	<i>Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie</i>
	Repérage éventuels Blends / Scripts		<i>si oui</i>	<i>si oui</i>						Si négatif	
0		4;5:capteurs d'attention									
22		1:blend									
23											
24	canicule	1: représentation métonymique	oui	oui							critique
25	canicule	1: représentation métonymique	oui	oui							critique
26	piquer une tête	1:représentation		oui	insolite						critique
27	niveau des océans	1;4;5: représentation métaphorique		oui							critique
28											critique
29	planète "blagueuse"	1;3;4:blend	oui	oui	loufoque						critique
30	source gaz à effet de serre	1;4: représentation métonymique	oui	oui							critique
31	source gaz à effet de serre	1;4: représentation métonymique	oui	oui							critique
32	source gaz à effet de serre	1;4: représentation métonymique	oui	oui							critique
33	source gaz à effet de serre	1;4: représentation métonymique	oui	oui							critique
34	forêts	1;4;5: blend	oui	oui							critique

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0		4;5:capteurs d'attention									
35	forets	1;4;5: représentation métaphorique (personnalisation)									critique
36	forets, tombe	1;4;5: représentation métaphorique (personnalisation)									critique
37											
38	futur	1;4;5: allégorique	oui	oui							critique
39	futur	1;4;5: allégorique	oui	oui							critique
40	urgence	1;4;5: blend	oui	oui							critique

7.4.3. Analyse 3 : L'alcool c'est bon, mais pas pour la santé - Tu mourras moins bête – ARTE

Première Partie

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		"professeur Moustache"												
1	jingle/présentation professeur moustache				professeur moustache dans différentes situations					professeur moustache dans différentes situations				
2	questions: "quel mal y-a-t'il à boire de l'alcool?"; "c'est vrai que les animaux se saoulent?"	"sue su Hélène"			faux blog/fausse photo	questions				faux blog/fausse photo			"hic"	
3	ma chère Hélène		Hélène		professeur au bar		professeur Moustache			professeur au bar				
4	des fruits à l'alcool	chaleur/décomposition			perso. fruit		voix off-professeur Moustache			perso. fruit				fruits salués et pourris

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		"professeur Moustache"												
5	enzyme qui mangent le sucre des fruit en décomposition				perso. enzyme; fruit pourri; bouteilles		voix off- professeur Moustache			perso. enzyme; fruit pourri; bouteilles		"on vas te bouffer"		mangent le fruit pourri
6	"pour les puristes qui voient la chimie comme Néo, ça donne ça.."				perso. Néo fond "Matrix"	formule production alcool	voix off- professeur Moustache			perso. Néo fond "Matrix"		"bon sang mor feus, quelle cuite"		perso. Néo bouge comme dans le film(parce que saoul)
7	animal qui mange des fruits fermentés peu se saouler						professeur Moustache						bruit mouche	oiseaux et insectes saouls tombent
8	les animaux apprécient les effets positifs			cheval; homme barbu	perso. Cheval; perso barbue: perso. chapeau blanc au bar		voix off- professeur Moustache			perso. Cheval; perso barbue: perso. chapeau blanc au bar			bruit cheval qui bois	
9	détente			cheval; homme barbu	perso. Cheval; perso barbue: perso. chapeau blanc au bar		voix off- professeur Moustache			perso. Cheval; perso barbue: perso. chapeau blanc au bar				

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		"professeur Moustache"												
10	humeur			cheval; homme barbu	perso. Cheval; perso. barbue: perso. chapeau blanc au bar		voix off- professeur Moustache			perso. Cheval; perso. barbue: perso. chapeau blanc au bar				
11	blague cheval				perso. Cheval; perso. barbue: perso. chapeau blanc au bar					perso. Cheval; perso. barbue: perso. chapeau blanc au bar		"vous connaissez al blague du n'nombril..."		cheval dis la blague
12	les animaux apprécient moins les effets négatifs			cheval; homme barbu	perso. cheval au bar en compagnie de deux autres perso.		professeur Moustache			perso. cheval au bar en compagnie de deux autres perso.				
13	débordements			cheval; homme barbu	perso. Barbue; perso. cheval		voix off- professeur Moustache			perso. Barbue; perso. cheval		"fait moi un bisou"		perso. Barbue qui embrasse le cheval
14	agressivité			cheval; homme barbu	perso. Casse chapeau blanc		voix off- professeur Moustache			perso. Casse chapeau blanc		"hey c'est mon cheval"		perso. Casse bouteille
15	désorganisation motrice			cheval; homme barbu	perso. Barbue qui tombe		voix off- professeur Moustache			perso. Barbue qui tombe				perso. Barbue qui tombe
16	cuite/						professeur Moustache						"aie"	

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		"professeur Moustache"												
17	la fameuse gueule de bois				perso. cheval à terre vomis		professeur Moustache			perso. cheval à terre vomis				perso. Cheval vomis
18	coma éthylique				cerveau perso. Cheval		voix off- professeur Moustache			cerveau perso. Cheval				cerveau perso. Cheval apparaît
19	alcool dans le sang empêche hormone antidiurétique				bouteilles dans le sang		voix off- professeur Moustache			bouteilles dans le sang				perso. Alcool bloquent perso glande
20	envie de faire pipi			homme barbu	perso. Barbue qui veut uriner		voix off- professeur Moustache			perso. Barbue qui veut uriner			bruit eau versée	
21	les reins envoient l'eau dans la vessie au lieux de la résorber				perso. Barbue qui veut uriner		voix off- professeur Moustache			perso. Barbue qui veut uriner				
22	plus on picole, plus on se déshydrate			homme barbu	perso. Barbue qui veut uriner		voix off- professeur Moustache			perso. Barbue qui veut uriner				perso. Barbu cour
23	pardon madame			cheval; homme barbu	perso. Barbue et cheval					perso. Barbue et cheval		"pardon madame"		perso. Barbu urine sur un arbre

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		"professeur Moustache"												
24	le cerveau se déshydrate, c'est la migraine				perso. Cerveau		voix off- professeur Moustache			perso. Cerveau				qui sèche
25	trous de mémoire, black out				perso. Cheval au lit avec perso. Barbu		voix off- professeur Moustache			perso. Cheval au lit avec perso. Barbu		"aah non"		perso. Barbue se réveille
26	les animaux évitent de boire trop d'alcool			cheval; homme barbu	bar avec perso. Animaux sous effets de l'alcool		voix off- professeur Moustache			bar avec perso. Animaux sous effets de l'alcool				
27	sauf la musaraigne de Malaisie				perso. Musaraigne		voix off- professeur Moustache			perso. Musaraigne				perso. Musaraigne entre dans le bar
28	se nourrie de nectar fermenté de palmier				perso. Musaraigne		voix off- professeur Moustache			perso. Musaraigne		"garçon, un coconut dumbo on the rocks"		commande à boire au bar
29	n'en sent pas les effets				perso. Musaraigne		professeur Moustache			perso. Musaraigne		"garçon, un autre"		recommande à boire
30	avant de boire comme une musaraigne, tape "tu mourras moins bête" sur "Arte.tv"				faux blog: scène musaraigne qui boit; scène cheval qui boit; scène cheval et musaraigne au lit"		professeur Moustache			faux blog: scène musaraigne qui boit; scène cheval qui boit; scène cheval et musaraigne au lit"		"avec ça c'est sur, vous mourrais moins bêtes, mais bon, vous mourrais quand même"		

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspondance thèmes</u>	<u>Correspondance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	“Self-/Other- /Student- disparaging”	“Offensive”	“Unintentional or Unplanned Humor”	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
1		1: représentation personnage	oui	oui							
2	question	1;4: simulation publique	oui	oui			student- disparaging			négatif	
3	réponse	1:représentation locuteur	oui	oui		parodie documentaire					
4	production alcool	1;2: représentation métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire					
5	production alcool	1;2;3: blend	oui	oui		parodie documentaire					
6	formule chimique	1;2;3;4;5: blend (destinataire)	oui	oui		parodie documentaire	student- disparaging				
7	animaux et alcool	4;5: représentation	oui	oui		parodie documentaire					
8	effets positifs	1;5: représentation métaphorique	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
9	effets positifs	1;2;3;4;5: description métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	“Self-/Other- /Student- disparaging”	“Offensive”	“Unintentional or Unplanned Humor”	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
10	effets positifs	1;2;3;4;5: description métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
11	effets positifs	1;2;3;4;5: description métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
12	effets négatifs	1;5: représentation métaphorique	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
13	effets négatifs	1;2;3;4;5: description métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
14	effets négatifs	1;2;3;4;5: description métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging			négatif	
15	effets négatifs	1;2;3;4;5: description métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
16	cuite	4: description métaphorique (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging			négatif	
17	cuite	1;5: représentation métaphorique	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging			négatif	
18	coma éthylique	1;5:blend	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				

	Thèmes incongruité	Rapport incongruité/ acte énonciation	Correspon- dance thèmes	Correspon- dance entre natures	Procédés discursifs sémantiques	Procédés discursifs énonciatifs	Forme d' «appropriateness»			«Playfulness»	Type de connivence
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	“Self-/Other- /Student- disparaging”	“Offensive”	“Unintentional or Unplanned Humor”	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
19	envie d'uriner causé par l'alcool	1;5: blend	oui	oui		parodie documentaire					
20	envie d'uriner causé par l'alcool	1;2: représentation	oui	oui		parodie documentaire					
21	envie d'uriner causé par l'alcool	1: représentation	oui	oui		parodie documentaire					
22	envie d'uriner causé par l'alcool	1;5: représentation	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
23	envie d'uriner causé par l'alcool	1;5: représentation	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging				
24	migraine	1;5: représentation métaphorique	oui	oui		parodie documentaire					
25	trous de mémoire	1;2;3;4;5: blend (personnification)	oui	oui		parodie documentaire	other- disparaging			négatif	
26	animaux et alcool	1;5: représentation métaphorique	oui	oui		parodie documentaire				négatif	
27	musaraigne	1;5: représentation métaphorique	oui	oui		parodie documentaire					
28	musaraigne	1;3;5: blend	oui	oui		parodie documentaire					
29	musaraigne	1;3;5: blend	oui	oui		parodie documentaire					
30	prévention	2: description métaphorique	oui	oui	insolite	parodie documentaire					

7.4.4. Analyse 4 : Le Mur du Petit Berlin - Les LSV de PY #14

Première Partie

[illegible]

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix professeur					voix professeur							
8	si c'est pas la classe				professeur devant tableau							"si ça c'est pas a classe"		
9	jingle													
10	village de Mödlareuth se situe sur le ruisseau Tammbach				carte village									
11	ruisseau souvent frontière				carte village									
12	séparations déjà avant la guerre froide				photos guerre									
13	séparation tellement ancienne qu'il y a deux façons de dire bonjours				professeur devant tableau								bruit qui dénote coupure montage	entre coupures montage nettes
14		guttentag				guttentag, bonjour								
15		gruss gott				gruss gott; que dieux vous salue								
16	bref, revenons à napoléon			napoléon	image de napoléon					bulle de dialogue	Faut que j'arrête la raclette			entre coupures montage nettes

17

18

19

20

21

22

22

24

25

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix professeur					voix professeur							
27	100 habitants				professeur devant tableau							et ça pour un village d'à peine 100 habitants		
28	esprit de communauté				professeur devant tableau					punaises			bruit entré punaises	
29	combattu ensemble				professeur devant tableau									
30	après la seconde guerre mondiale, gauche USA, droite URSS				carte Allemagne								bruit qui dénote coupure montage	entre coupures montage nettes
31	encore alliés, donc tout vas bien				carte village									
32	en 49, après échec Berlin, construction mur				photo								bruit qui dénote coupure montage	entre coupures montage nettes
33	guerre froide commence	grillages et gardes frontaliers			carte Allemagne	RDA;RFA				fil barbelé et gardes sur la frontière			son à l'entrée des gardes	
34	migration de plus d'un million de 49 à 52				professeur devant tableau	1 Million				1 Million			bruit entré texte	

35

36

37

38

39

40

41

42

43

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix professeur					voix professeur							
44	prend le nom de "petit Berlin"				photos	Klein Berlin; le petit Berlin								
45	un mois plus tard démolition commence				photos									
46	naissance musée de Mödlareuth				photos									
47	que je vous conseille				professeur devant tableau									
48	remerciements				professeur devant tableau									

Deuxième partie

[illegible]

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											
16	physique Napoléon	2: aucun			insolite						ludique
17											ludique
18											
19											
20											ludique
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27	taille village	3: information paradoxale	oui	oui							ludique
28	école; église	3: représentation	oui	non							ludique
29											
30		4:aucun									ludique
31											
32		4:aucun									ludique

0
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

7.4.5. Analyse 5 : Noether et les lois de la physique - Flash 08 de e-penser

Première Partie

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité					
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action	
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5	
0		narrateur face caméra					voix narrateur								
1	"aujourd'hui, une fois n'est pas coutume , on va parler d'une femme"														
2	"bien c'es pas dommage"											"bien c'es pas dommage"		entres coupures nettes	
3	pourquoi si peu de femmes														
4	peu d'actualité														
5	pour l'instant en tous cas"													entres coupures nettes	

[illegible]

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		narrateur face caméra					voix narrateur							
13	et quoi y'a une algèbre concrète?				formule d'algèbre					formule d'algèbre (complexe)		paradoxe d'une algèbre "non concrète"		
14	"non, ça n'existe pas"													entres coupures nettes
15	plus "badass" que ses contemporains													
16	1892-1835											badass		
17	pense d'abord a enseigner français ou anglais													
18	plus acceptable pour une femme				photos vintage jeunes filles									entres coupures nettes
19	finie par donner cours dans l'université ou enseigne son père													
20	des Maths				photo père							"des maths"		

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		narrateur face caméra					voix narrateur							
21	"pas de postes pour une femme"											"ah non pas de postes pour une femme"		entres coupures nettes
22	décide de travailler													
23	parce que "YOLO" je suppose											parce que "YOLO" je suppose		entres coupures nettes
24	en tant que bénévole													
25	pendant 7ans					badass					badass			pause avant "pendant"
26	1915 mathématicien l'invite à l'université de Gutting				photo mathématicien chapeau+ photo mathématicien sans chapeau					photo mathématicien chapeau+ photo mathématicien sans chapeau	"et sous le chapeau"			
27	mais vue que c'est une femme													
28	elle enseigne sous le nom de D. Hilbert				photo; chapeau					ajout chapeau sur photo				

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		narrateur face caméra					voix narrateur							
29	titre de privat- docent					privat- docent								
30	"truc un petit peu bâtard", titre de professeur sans être professeur											un petit peu bâtard		
31	"genre prof junior"											"genre prof junior"		
32	révolution dans l'algèbre													
33	théorie qui la propulse en "pole position"													
34	tellement connue qu'il porte son nom											répétition nom		
35	théorème de Noether													
36	très textuelle pour quelque chose d'abstrait											très textuelle pour quelque chose d'abstrait		

[illegible]

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		narrateur face caméra					voix narrateur							
44	comme isotropie etc.													
45	cf.: épisode précédant												cf.: épisode précédant	
46	Einstein :"monument de la pensée"													gestes hyperboliques du locuteur
47	"rien que ça"												rien que ça	
48	théories tellement abstraites que les champs d'applications sont démentiels													
49	"je ne dirai que deux choses													
50	"ça a l'air con, mais ça devait être démontré, en physique le paramètre T ne dépend pas de T												"ça a l'air con"	

<u>Thèmes éducatif</u>		<u>Acteurs</u>			<u>Nature acte d'énonciation</u>					<u>Nature incongruité</u>				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		narrateur face caméra					voix narrateur							
51	et la deuxième: la rue Noether se trouve à la fin de la rue...											jeu de mot "rue Noether"		

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
1											
2	parler d'une femme	3: aucun	non	oui							
3											
4											
5	sujets d'actualité		oui	no							
6											
7											
8											
9			non	non							
10	nœud papillon	2: aucun	non	non			other- disparaging				
11											
12											
13	algèbre abstraite	1;3: vecteur d'information	oui	oui	paradoxe	ironie					
14											

	0
	15
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspondance thèmes</u>	<u>Correspondance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
28	identité caché	1: représentation métaphorique	oui	non							
29											
30	privat-docent	2: vecteur d'information	oui	oui				offensive			
31	privat-docent	2: description	oui	oui							
32											
33											
34	théorème	2: redondance	oui	oui							
35											
36	théorème	2: description paradoxale/ ironie	oui	oui	insolite	ironie					
37											
38	théorème	2: redondance	oui	oui							
39											
40											
41											
42											
43											
44											

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
45	cf.: épisode précédent	2:aucun	non	oui							
46	monument de la pensée	5: description	oui	non							
47	monument de la pensée	2: redondance									
48											
49											
50	principes physique	2: aucun	oui	oui				offensive			
51	jeu de mot	2: aucun	non	oui	insolite						

7.4.6. Analyse6 : C'est quoi la puberté ? - 1 jour, 1 question

Première Partie

<u>Thèmes éducatif</u>		<u>Acteurs</u>			<u>Nature acte d'énonciation</u>					<u>Nature incongruité</u>				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off						son à l'entrée de chaque élément	
1	jingle													
2	c'est quoi la puberté	voix off	"anime"			c'est quoi la puberté? Anime, 10 ans					trois points d'interrogatio n			
3	transformation corps	voix off			corps avant/après									
4		corps devient adulte	voix off		corps avant/après	puberté				enfant +adulte				
5		voix off			corps avant/après									
6	cette période s'appelle l'adolescence	voix off				Adolescence								
7		âge filles	voix off		tableau fille	âge fille								
8		âge garçons	voix off		tableau garçon	âge garçon								

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off						son à l'entrée de chaque élément	
9	transformation pilotee par les hormones	voix off			bus transportant filles et garçons, conduit par "hormones					bus piloté par des hormones	"en avant les hormones" (bulle dialogue hormone)		bruits bus	
10	"il se passe quoi?"	voix off			point d'interrogation	point d'interrogation				point d'interrogation				
11	chez les filles	voix off			tableau fille					tableau fille présenté par hormones				
12	tentons/seins	voix off			tableau fille					tableau fille présenté par hormones+ tétons mis en évidence	"fille"			
13	poils	voix off			tableau fille					tableau fille présenté par hormones; poils	"fille"			
14	anches	voix off			tableau fille					tableau fille présenté par hormones; hanches	"fille"			
15	corps se prépare aux bébé	voix off			tableau fille					tableau fille présenté par hormones; enceinte			bruit bébé qui pleur	
16	règles	voix off			tableau fille	règles				tableau fille présenté par hormones				

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off						son à l'entrée de chaque élément	
17	chez les garçon	voix off			tableau garçon					tableau garçon présenté par hormones				
18	voix	voix off			tableau garçon					tableau garçon présenté par hormones plus bulle de dialogue contenant une note musicale	"garçon"		chant faux	
19	duvet	voix off			tableau garçon					tableau garçon présenté par hormones; poils				
20	poil	voix off			tableau garçon	garçon				tableau garçon présenté par hormones; poils	garçon			
21	sexe se développe	voix off			tableau garçon					tableau garçon présenté par hormones; sexe				
22	période de bouleversemen t	voix off			tableau fille; garçon	fille +garçon				tableau fille; garçon présenté par hormones				
23	dans le corps	voix off			tableau fille; garçon					tableaux fille; garçon "gribouillés" présentés par hormones plus apparition "émotions sur le tableau"	"fille"; garçon"			

24

25

26

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de convivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		<i>si oui</i>	<i>si oui</i>						Si négatif	
0											ludique
1											
2	question	2:représentation	oui								
3											
4	passage d'enfant à adulte	1:représentation métaphorique	oui								
5											
6											
7											
8											
9	hormones "causent" la puberté	1;2;4: blend									
10		1: représentation	oui			parodie cour					
11	changements chez les filles	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
12	changements chez les filles	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	“Self-/Other- /Student- disparaging”	“Offensive”	“Unintentional or Unplanned Humor”	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
13	changements chez les filles	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
14	changements chez les filles	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
15	changements chez les filles	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
16	changements chez les filles	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
17	changements chez les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
18	changements chez les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
19	changements chez les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
20	changements chez les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	“Self-/Other- /Student- disparaging”	“Offensive”	“Unintentional or Unplanned Humor”	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
21	changements chez les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
22	changements chez les filles et les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
23	changements chez les filles et les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
24	changements chez les filles et les garçons	1: description; blend (hormone pilote(et explique) la puberté)	oui			parodie cour					
25	fin de la puberté	1:représentation métonymique; 2:complémentarité	oui								
26											

7.4.7. Analyse 7 : Dessine-moi l'éco : Qu'est-ce qu'un paradis fiscal ?

Première Partie

<u>Thèmes éducatif</u>		<u>Acteurs</u>			<u>Nature acte d'énonciation</u>					<u>Nature incongruité</u>				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off							main qui dessine					
1	jingle					"qu'est-ce qu'un paradis fiscal"							"wahzaaii"	
2	entreprise se base sur les bénéfices				argent	"entreprise"; bénéfices"				personnage "entreprise"; bras mécanique qui prélève argent			bruit bras mécanique	prélèvement argent
3	les ménages sur les revenus					"revenus"; "ménages"				personnage ménage; bras mécanique qui prélève argent			bruit bras mécanique	prélèvement argent
4	pour réduire impôts: paradis fiscale					"paradis fiscal"				bateau plein d'argent + frontière paradis fiscal			ménage et entreprise se grattent la tête+ son "Hawaï "	ménage et entreprise se grattent la tête; souffle bateau vers paradis fiscal

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off							main qui dessine					
5	3 critères OCDE				île paradis fiscal	OCDE				personnage "OCDE"; critère ports de plage			bruit imprimante	OCDE imprime de sa bouche
6	imposition faible					"imposition"				coffre				argent apparaît
7	manque de transparence					"transparence "				personnage qui cache avec un rideau				calculs derrière le rideau
8	manque de coopération					"coopération"				personnage qui bronche			"argh"	
9	secret bancaire					"secret bancaire"				ilot; perso banque			banque qui parle; braguette	bouche banque fermé
10	secret juridique					"secret juridique"				ilot; propriétaire anonyme			bruit brouillé	
11	permet anonymat												bruit pièces	
12	l'administration fiscale n'as pas les moyens de connaître					"impôts"				perso administration au pc			bruits "argh"; "braguet te"; "brouillé"	
13	déclarations					"déclaration fiscal"				personnage qui bronche				

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off							main qui dessine					
14	comptes					"comptes bancaires"				personnage banque				
15	statu de société					"statu"				propriétaire anonyme				
16	entreprise peu créer holding					"holding"				société aux contours en tirets				
17	société fictive													
18	y transférer ses bénéfices									flèche				
19	vendant services à prix élevés									service et argent sur bateau			"bruits caisse"	
20	=+ charge=- bénéfices=- impôts									perso "paradis fiscale"			"bruit sifflet"	sac "d'impôts" se réduit
21	holding: +bénéfices= - impôts									argent			bruit "argent" + "bras mécanique"	dédoulement "bénéfices"; prélèvement pièce
22	pourquoi avoir un taux d'imposition si faible					"taux d'imposition faible"				perso "paradis fiscale"				

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off							main qui dessine					
23	petit territoire													
24	faible production									perso agriculteur				
25	attirent avec une fiscalité faible qui assure recettes									perso danseuse qui attire bateau			bruit "Hawaï"	bateaux qui arrive au port
26	acheter produits manquants									tracteur			bruit "pousse"	charrette se transforme en tracteur
27	se développer									graticiel			bruit "pousse"	palmier se transforme en gratte-ciel
28	coopération peu appliqué: manque à gagner									carte				dézoom sur le dessin complet
29	jingle													

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruïté</u>	<u>Rapport incongruïté/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruïté	<i>Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.</i>			<i>Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite</i>	<i>Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation</i>	<i>“Self-/Other- /Student- disparaging”</i>	<i>“Offensive”</i>	<i>“Unintentional or Unplanned Humor”</i>	Contexte	<i>Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie</i>
	Repérage éventuels Blends / Scripts		<i>si oui</i>	<i>si oui</i>						Si négatif	
0											ludique
1		4:aucun									
2	taxes entreprises	1:description métonymique; 4;5: description métaphorique	oui								
3	taxes ménages	1:description métonymique; 4;5: description métaphorique	oui								
4	envoi fonds paradis fiscal	1:description métonymique; 4;5: description métaphorique	oui								
5	OCDE	1:description métonymique; 4;5: description métaphorique	oui								
6	critères	1;5: blend	oui								
7	critères	1;5: description métaphorique	oui								
8	critères	1;4: description	oui								

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											ludique
9	secrète bancaire	1;2;4;5: description métaphorique	oui								
10	secret juridique	1;4: description métaphorique	oui								
11		4: description métaphorique	oui								
12	déclarations	1;2;4;5: blend	oui								
13	comptes	1:description métonymique	oui								
14	statu de société	1:description métonymique	oui								
15		1:description métonymique	oui								
16	holding	1:description métonymique	oui								
17			oui								
18	fonctionnemen t holding		oui								
19	fonctionnemen t holding	1;4 : description métaphorique	oui								
20	fonctionnemen t holding	1;2;4;5: description métaphorique	oui								

0
21
22
23
24
25
26
27
28
29

7.4.8. Analyse 8 : I Promessi sposi- BIGnomi

Première Partie

<u>Thèmes éducatif</u>		<u>Acteurs</u>			<u>Nature acte d'énonciation</u>					<u>Nature incongruité</u>				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Fiorello (comédien)				textes reprenant mots clefs	monologue comédien		entré/sortie du texte; gestualité comédien		bruitages entrée/sortie des textes	entré/sortie du texte ; gestuel/ parole frénétique		
1	premier roman italien							bruits entrée/sortie du texte						
2	"tu en auras peut-etre déjà entendue parler"											"tu en auras peut- etre déjà entendue parler" - le livre est très connue		
3	histoire roman		publique (directement adressé)											
4	"qu'est-ce- qu'il raconte?"													
5	"c'est simple"													
6	don Rodrigue													
7	empêche le mariage													

[illegible]

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Fiorello (comédien)				textes reprenant mots clefs	monologue comédien		entré/sortie du texte; gestualité comédien		bruitages entrée/sortie des textes	entré/sortie du texte ; gestuel/ parole frénétique		
18	38chapitres													
19	"je te raconte un peu les plus importants"											adresse directement le public		
20	1er chapitre		publique (directement adressé)											
21	les "bons"											"tipacci"		
22	"ce mariage ne doit pas avenir"													
23	8e chap. mariage secret échoué													
24	fin 8e chap.													
25	9e et 10e													
26	Gertrude protagoniste											"inspiré à un personnage réellement existé hein"		
27	32eme-33eme													

<u>Thèmes éducatif</u>		<u>Acteurs</u>			<u>Nature acte d'énonciation</u>					<u>Nature incongruité</u>				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		Fiorello (comédien)				textes reprenant mots clefs	monologue comédien		entré/sortie du texte; gestualité comédien		bruitages entrée/sortie des textes	entré/sortie du texte ; gestuel/ parole frénétique		
28	peste a milan 1629													
29	38e chap.													
30	"comme déjà anticipé tout fini avec le mariage"													
31	termine avec une phrase qui fait plus ou moins...		publique (directement adressé)									"qui fait, plus ou moins"		
32	faussement inspiré d'un manuscrit du 600											rire du locuteur ; "c'est pas vrai"		
33	"c'est clair? Si ce n'est pas clair, repasse chez nous"		publique (directement adressé)									"c'est clair? Si ce n'est pas clair, repasser chez nous"		

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspondance thèmes</u>	<u>Correspondance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxe/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other-/Student-disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0		4;5: capteurs d'attentions		oui							ludique
1											
2	réputation du roman	2:représentation	oui	oui		ironie					ludique
3	densité histoire										
4											
5											
6											
7											
8	densité narration										
9	final	1:représentation;3:passage d'informations	oui	oui							ludique
10											
11	évolution d'un personnage?	5: représentation métaphorique	oui	oui							ludique
12	providence	5: représentation métaphorique	oui	oui							ludique

0
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	<i>Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.</i>			<i>Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite</i>	<i>Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation</i>	<i>“Self-/Other- /Student- disparaging”</i>	<i>“Offensive”</i>	<i>“Unintentional or Unplanned Humor”</i>	Contexte	<i>Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie</i>
	Repérage éventuels Blends / Scripts		<i>si oui</i>	<i>si oui</i>						Si négatif	
0		4;5: capteurs d'attentions		oui							ludique
28											
29											
30											
31	phrase	3:déscription	oui	oui							ludique
32	discours faussement original	3: passage d'information	oui	oui							ludique
33	clarté de la capsule	3:sémio- pragmatique	oui	oui							ludique

7.4.9. Analyse 9 : Why It's HARD To Land on Mars

Première Partie

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off	musique de fond	main qui dessinent					
1	quand on parle d'atterrissage , Mars "sucks"				planètes					visage triste		Mars Sucks		
2	taux de succès d'atterrissage plus bas					very good; pourcentages d'atterrissages					"very good"			
3	car l'atmosphère de mars est dans la " perfect goldie lock" zone s'être un mal de tête				atmosphère						"just Wrong"	"goldie lock zone of beeing a total headhake"		
4	atterrie sur la Lune et astéroïdes				surface lune									
5		navettes spatiales légères			photo navette spatial									
6		parachute				drag(barré; pressure (barré)								

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off	musique de fond	main qui dessinent					
7	car il n'y a pas d'air					NO heatshields								
8	"heatshields"					heat (barré)								
9	"power descent"					YES rockets								
10	atterrie sur la Terre				surface terre									
11	"heatshields"				navette spatiale									
12	puis parachute				navette spatiale									
13	"heatshields"				navette spatiale	Yes heatshields								
14	pas de fusé				navette spatiale	No rockets								
15	Mars littéralement el pire des deux mondes				surface mars									
16	assez épais pur nécessiter des heatshields				navette spatiale	Yes heatshields								

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off	musique de fond	main qui dessinent					
17	assez fin pour ne pas ralentir				navette spatiale	YES rockets								
18	fusés				navette spatiale	=heavy; complicated								
19	endroit difficile pour faire atterrie une navette											crazy things		
20	"lander and rovers"				navette spatiale									
21	airbags				navette spatiale									
22	descendue d'une plateforme				navette spatiale									
23	tous utilisent "heatshields"					1								
24	parachutes				navette spatiale	2								
25	descente avec fusés				navette spatiale	3								

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off	musique de fond	main qui dessinent					
26	les agences spatiales testent d'autres folles choses				navette spatiale							crazy things		
27	parachutes supersoniques				navette spatiale									
28	tubes gonflables				navette spatiale									
29	"oui, vous avez bien entendue!"		deuxième personne du singulier		vidéo navette spatiale									
30	il est possible que quand l'homme atterrira sur mars dan un "donut" gonflable		troisième personne du singulier		navette spatiale						Yippie!	inflatable donut		

Thèmes éducatif		Acteurs			Nature acte d'énonciation					Nature incongruité				
Sujet/s acte d'énonciation	Subdivision	Locuteur	Destinataire	Cible	Graphique	Textuelle	Verbale	Sonore	D'action	Graphique	Ecriture	Verbale	Sonore	Action
			Indices présence ou interpellation	Si présente						1	2	3	4	5
0		voix off					voix off	musique de fond	main qui dessinent					
31	ou nous chercherons un angle très bas et raser les montagnes pendant très longtemps, pour ralentir		troisième personne du singulier		navette spatiale							or we will skeem out at a very low angle pass the top of the mountains for a very long time to slow down enough	changement musique de fond; ton moins enthousiaste	

Deuxième partie

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	"Self-/Other- /Student- disparaging"	"Offensive"	"Unintentional or Unplanned Humor"	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											
1	difficultés à atterrir sur la surface de mars	1: description métaphorique ; 3: description métaphorique	oui	non						positif	ludique
2	facilité atterrie sur la surface terrestre	2: description	oui	non						positif	ludique
3	atmosphère de mars	2;3: description	oui	oui						positif	ludique
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	<i>Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.</i>			<i>Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite</i>	<i>Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation</i>	<i>“Self-/Other-/Student-disparaging”</i>	<i>“Offensive”</i>	<i>“Unintentional or Unplanned Humor”</i>	Contexte	<i>Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie</i>
	Repérage éventuels Blends / Scripts		<i>si oui</i>	<i>si oui</i>						Si négatif	
0											
15											
16											
17											
18											
19	systèmes d'atterrissage	3: description	oui	oui						positif	ludique
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26	systèmes d'atterrissage	3: description	oui	oui						positif	ludique
27											
28											
29											
30	option d'atterrissage sur mars	1: description métaphorique; 3: description métaphorique	oui	oui	loufoque					positif	ludique

	<u>Thèmes incongruité</u>	<u>Rapport incongruité/ acte énonciation</u>	<u>Correspon- dance thèmes</u>	<u>Correspon- dance entre natures</u>	<u>Procédés discursifs sémantiques</u>	<u>Procédés discursifs énonciatifs</u>	<u>Forme d' «appropriateness»</u>			<u>«Playfulness»</u>	<u>Type de connivence</u>
	Sujet/s incongruité	Représentation; Complémentarité; Passage d'information; etc.			Incohérence Loufoque/ Paradoxale/ Insolite	Ironie/Raillerie/ Sarcasme/Auto ironie/ Satire/Simulation/ Dissimulation	“Self-/Other- /Student- disparaging”	“Offensive”	“Unintentional or Unplanned Humor”	Contexte	Ludique/ Critique/ Cynique/ De dérision/ La plaisanterie
	Repérage éventuels Blends / Scripts		si oui	si oui						Si négatif	
0											
31	option d'atterrissage sur mars	3,5: description	oui	oui						positif	ludique

L'humour comme stratégie éducative dans les médias audiovisuels

Que ce soit à la télévision ou en ce qui concerne les pratiques d'un professeur, l'humour est souvent associé à l'éducation. C'est une pratique commune aussi bien à l'apprentissage formel qu'à celui non-formel qui a fréquemment suscité l'intérêt des chercheurs. Dans le cadre de ce mémoire, nous analysons l'utilisation de l'humour en tant qu'outil éducatif dans la spécificité du contexte audiovisuel. Afin d'inscrire cette recherche dans un cadre contemporain, ce travail s'intéresse à des médias caractéristiques d'une vision fluide, adaptable à plusieurs plateformes et dont il est possible de profiter à tout moment. Cette recherche se base donc sur l'analyse d'un corpus de capsules audiovisuelles disponibles gratuitement sur internet et qui ont pour but la transmission de connaissances. La revue de la littérature scientifique nous a permis de définir le concept d'acte d'énonciation humoristique. Successivement, l'attention est portée sur les aspects cognitifs, sur les implications éducatives et sur les aspects sémio-pragmatiques de l'humour, principalement à travers la théorie de l'incongruité et celles qui en découlent, et à travers la description de la situation de communication. Les cadres théoriques mobilisés ont servi à la conception d'une grille d'analyse qui, appliquée au corpus, a permis d'identifier des pratiques de communication éducatives d'humour audiovisuel.

Mots-clefs : Humour, apprentissage, cognition, sémio-pragmatique, incongruité, audiovisuel