

Sabina TABACARU

L'humour : une approche cognitive

Notice biographique

Sabina Tabacaru est doctorante en 4^e année de Sciences du Langage (Linguistique anglaise) à l'Université Charles de Gaulle – Lille 3 (France), en co-tutelle avec la Katholieke Universiteit Leuven (Belgique) et membre de l'UMR 8163 Savoirs, Textes, Langage. Ses recherches portent sur une approche cognitive des techniques qui sont à la base des énoncés humoristiques. Ses domaines d'intérêt sont, entre autres, la linguistique cognitive, la pragmatique, la sémantique et l'analyse du discours.

Résumé

Le présent article vise à définir et à expliquer les mécanismes cognitifs qui sont à la base de la création des énoncés humoristiques. En s'appuyant sur un plus grand corpus d'exemples, cette étude montre une approche cognitive et pragmatique qui aide à percevoir les mécanismes linguistiques qui se trouvent au cœur de l'analyse de l'humour. On explique, à l'aide des théories linguistiques plus classiques (telles que le principe de la coopération développé par Grice, la Théorie de la Pertinence de Sperber et Wilson, et celle des niveaux de Clark), mais aussi à l'aide des théories plus récentes (l'opposition des cadres de Raskin) comment les énoncés humoristiques sont créés et comment ils sont interprétés. Plus particulièrement, nos résultats s'appuient sur un corpus de 800 exemples tirés de deux séries américaines contemporaines : *Dr. House* et *The Big Bang Theory*.

Abstract

The aim of the present article is to define and analyze the cognitive mechanisms that help create humorous utterances. We point toward a cognitive and pragmatic approach of a larger corpus of examples that will help perceive the linguistic mechanisms that are at the core of humor analysis. We explain, with the help of classic linguistic theories (such as Grice's co-operative principle, Relevance Theory, Clark's layering model), as well as newer ones (Raskin's script-opposition) how humor utterances are created and how they interpreted by an audience. Conclusions are drawn from a large corpus of 800 examples drawn from two contemporary American series: *House M.D.* and *The Big Bang Theory*.

Mots-clés : humour, sarcasme, linguistique cognitive, pragmatique.

Keywords : humor, sarcasm, cognitive linguistics, pragmatics.

Introduction¹

La recherche de ces dernières années et, surtout, les deux théories récentes (RASKIN 1985 et ATTARDO 1994) qui ont parlé pour la première fois d'une analyse des techniques humoristiques du point de vue linguistique, ont enfin donné une place à l'humour dans le domaine linguistique. Au cours des quatre premières années depuis son apparition (1998-2001), la revue HUMOR a publié 85 articles et 70 comptes rendus ayant comme sujet l'analyse de l'humour.

Même si une définition du terme est encore assez ambiguë, puisque l'humour, « trait universel » (RASKIN, 1985 : 2) de l'être humain, se caractérise par sa subjectivité (EL REFAIE 2011), les différentes disciplines proposent leurs analyses pour une meilleure compréhension du sujet (voir, par exemple, FREUD 1985, ATTARDO 2001, VEALE *et al.* 2006, BRONE 2008).

Notre article se base sur une approche à la fois pragmatique et cognitive des mécanismes qui permettent la formation des énoncés humoristiques. L'analyse est centrée sur les éléments cognitifs qui expliquent la création de ces énoncés, ainsi que sur les processus mentaux qui les forment. Les éléments qui mettent en valeur ces procédés (tels que l'intonation ou la gestuelle) seront pris en compte aussi et analysés en tant qu'éléments ostensifs (selon la théorie de la pertinence de Sperber et Wilson [1988]). Cette analyse a pour but de valoriser une approche cognitive des procédés humoristiques pour mieux expliquer leur nature. L'analyse est centrée sur des exemples tirés de deux séries américaines contemporaines : *Dr. House* et *The Big Bang Theory*.

Notre approche vise donc à enrichir les autres recherches faites dans le domaine de l'humour ces dernières années, en proposant une double approche, pragmatique et cognitive – deux aspects qui ensemble peuvent aider à mieux montrer et à analyser les processus mentaux qui sont à la base de la création des énoncés humoristiques.

1. Bases théoriques

Dans ce qui suit, nous présenterons des théories qui aident à l'analyse et à la compréhension des énoncés humoristiques. Nous commencerons par les théories pragmatiques, qui expliquent comment les phrases en général sont comprises par les interlocuteurs, et nous présenterons ensuite l'importance d'une approche cognitive pour le domaine de l'humour.

1.1. Un nouveau modèle de communication

La pragmatique propose plusieurs théories qui permettent l'analyse des textes en général. Contrairement à l'ancien modèle introduit par Saussure (1916), où la conversation était tout

¹ Je remercie Edwige Dugas pour sa relecture du présent article, qui m'a permis d'en améliorer certains passages.

simplement représentée par un « code », un « message » et un « décodeur » du message, la pragmatique analyse plus profondément la nature de ces messages, la manière dont ceux-ci sont « encodés », ainsi que les intentions des locuteurs qui les créent.

Parmi ces théories, deux approches semblent justifiées pour l'analyse et la compréhension des énoncés humoristiques : les maximes de Grice (1989) et la théorie de la pertinence (SPERBER et WILSON, 1988).

De son côté, Grice (1989) pose les bases des implicatures conversationnelles, en présentant la différence entre ce qui est dit (« saying ») et ce qui est impliqué (« meaning ») par le locuteur. Pour qu'une conversation soit réussie, les locuteurs doivent respecter quatre maximes, qui ensemble forment le Principe de la Coopération. Ces quatre maximes sont centrées sur la quantité de ce qui est dit (ne donner ni plus ni moins d'informations que ce qui a été requis), sur la qualité (ne pas mentir), sur la pertinence et la manière dont les locuteurs parlent (éviter, par exemple, l'ambiguïté d'expression).

Plus particulièrement, au cœur de la théorie de Grice se trouvent les implicatures conversationnelles, qui accentuent les intentions des locuteurs par rapport au message énoncé. Une implicature n'est donc que le lien entre ce qui est dit (par exemple, formes grammaticales, construction des phrases, ordre des mots dans certains cas) et ce qui est réellement communiqué (HORN 2004). Pour reprendre les mots de Horn, « ce que le locuteur a l'intention de communiquer est particulièrement plus riche que ce qu'il exprime directement » (HORN, 2004 : 3 [ma traduction]).

Grice présente l'exemple d'une conversation dans laquelle A et B discutent la situation de leur ami commun C, qui travaille depuis peu dans une banque. A demande à B comment ce nouveau travail convient à C, question à laquelle B réplique : « Oh, plutôt bien, je crois ; il aime bien ses collègues et il n'a pas encore été en prison » (Grice, 1989 :24 [ma traduction]). Grice s'interroge donc sur le choix des mots de B, et sur ce qu'il a réellement voulu communiquer par cette phrase. Cet énoncé, qui a une forme simple, génère tout de même un certain nombre d'idées et de pensées.

De plus, le rapport entre la violation des maximes de Grice et les énoncés humoristiques a déjà été montré (ATTARDO 1993). Dans ce sens, Morreall note qu'il est facile de violer des règles pragmatiques pour rendre un énoncé humoristique :

Trois façons simples pour faire cela sont : dire l'opposé de ce que l'on pense, exagérer de manière évidente, et minimiser nos opinions de façon manifeste (MORREALL 2004 : 398 [ma traduction]).

Pour leur part, Sperber et Wilson reprennent le modèle communicatif de Grice pour insister un peu plus sur les intentions des locuteurs lors d'un échange. Les êtres humains échangent des informations, mais ils partagent aussi un environnement cognitif qui leur permet de correctement interpréter ce qu'ils entendent. Cet environnement cognitif mutuel leur fournit toutes les informations nécessaires pour que leur conversation soit réussie (SPERBER et

WILSON, 1988 : 45). Les interlocuteurs vont tirer un maximum de pertinence de cet environnement ; ils vont tirer des conclusions qui entraîneront d'autres conclusions et ainsi de suite. Dans l'exemple de Grice où *C n'a pas encore été en prison*, cet environnement mutuel jouera un rôle très important pour bien comprendre le message transmis : C est-il impliqué dans des activités illégales ? A-t-il déjà été en prison avant ? Pourquoi doit-on supposer qu'il pourrait aller en prison ?

Cette nouvelle approche développée par Sperber et Wilson met aussi en évidence la notion d'« ostension », qui représente l'intention des interlocuteurs d'attirer l'attention sur une certaine partie de leur message. Ce concept sera accentué dans notre corpus à l'aide de deux éléments : l'intonation et la gestuelle des personnages. Tout d'abord, l'accent de la phrase se révèle important dans le cas de figure où le locuteur mettrait l'emphase sur un certain terme et non pas sur un autre (voir, par exemple, ROACH 1991, qui explique comment des intonations différentes donnent des sens différents à la même phrase). Deuxièmement, la gestuelle ne peut pas être ignorée car les interlocuteurs utilisent souvent des gestes pour rendre leurs idées plus claires ou plus exhaustives (KENDON, 2000 : 51).

Il est important de noter que ces deux théories expliquent essentiellement les textes en général, mais elles peuvent aussi très bien expliquer les énoncés humoristiques (YUS 2003).

1.2. Une pragmatique cognitive

Notre approche couvre le domaine de l'humour du point de vue cognitif, pour expliquer comment les différentes techniques humoristiques peuvent être interprétées et comprises par le cerveau humain. Plusieurs concepts fondamentaux dans la linguistique cognitive sont convoqués, tel que le principe de cadres (« frames ») discuté par Fillmore (1975), celui de niveaux (« layering ») proposé par Clark (1996), ou bien celui d'espaces mentaux défini par Fauconnier (1984).

Parmi les centres d'intérêt de la linguistique cognitive se trouve la nature encyclopédique des mots, surtout par rapport à la sémantique (voir, par exemple, EVANS et GREEN 2006). Une des propositions discutées représente cette nature par le concept de « cadre » (« frame ») mis en avant par Fillmore (1975, 1976, 1982). Ces « cadres » (appelés aussi schémas, scénarios, scripts ou modèles cognitifs) insistent sur l'idée que tout système de concepts peut être connecté de telle façon que comprendre une seule unité impliquerait de comprendre la totalité de la structure dont elle fait partie (FILLMORE 1982). Clark (1996) suggère un modèle similaire, fondé sur plusieurs « niveaux » (« layers ») dont chaque étape dépend de l'autre. La Figure 1 présente le modèle tridimensionnel proposé par Clark et qui peut, là aussi², être adapté à plusieurs types de situations et contextes différents :

² Telles les maximes de Grice ou la théorie de la pertinence discutées dans la Section 1.1.

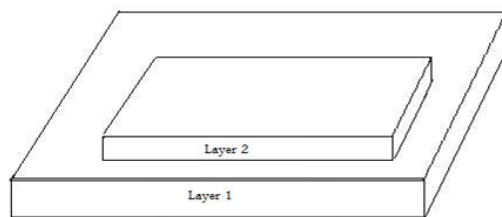


Fig. 1. Le modèle de « niveaux » proposé par Clark.

Ce concept représente aussi la base d'une première théorie de l'humour, dans ce qui va devenir plus tard le modèle d'opposition des scripts (« script-opposition ») développé par Raskin dans son livre présentant les mécanismes sémantiques de l'humour (1985). De cette manière, ces notions sont reliées à l'idée qu'un énoncé humoristique tourne autour de l'opposition entre deux ou plusieurs scripts/cadres. Ces deux scripts sont connectés, de telle manière que deux ou plusieurs interprétations soient possibles pour une même forme (ou un même énoncé). Cette approche est similaire à celle d'espaces mentaux présentée par Fauconnier (1984), selon laquelle plusieurs parties différentes du même discours sont connectées dans des espaces mentaux séparés mais liés par certains éléments.

L'exemple (1) montre comment ces approches peuvent expliquer des énoncés humoristiques :

(1) Un évêque anglais a reçu le mot suivant venant du pasteur du village appartenant à son diocèse : « Milord, je regrette de vous informer de la mort de ma femme. Pourriez-vous m'envoyer un remplacement³ pour ce weekend ? » (VANDAELE 2002 : 223 [repris de Raskin 1985]).

Raskin marque cet exemple avec deux caractéristiques : [+sexuel] et [-sexuel]. Ces caractéristiques forment deux scripts différents, étant donné qu'elles font partie de deux interprétations complètement différentes du mot « remplacement ». Ce « remplacement » peut parler d'un substitut du pasteur, vu que celui-ci s'occupera des obsèques de sa femme, étant donné la situation ; ou bien, il peut indiquer un(e) remplaçant(e) de sa femme, étant donné qu'il n'en a plus. Évidemment, ce malentendu est beaucoup plus justifié en anglais où la forme « substitute » est neutre et peut indiquer à la fois un homme ou une femme.

Cependant, c'est grâce à ces approches cognitives que l'on peut expliquer l'exemple (1). Si Raskin l'appelle « opposition des

³ Nous avons opté pour le terme neutre « remplacement » au lieu de « remplaçant(e) », mot qui aurait été utilisé soit au masculin soit au féminin. En anglais, le malentendu survient justement du fait que le mot « substitute » puisse indiquer un homme ou une femme, l'énoncé devenant ainsi ambigu et autorisant le lecteur à l'entendre dans un sens ou dans l'autre.

scripts », la théorie de « niveaux » et celle de « cadres » peuvent aussi tracer la route à suivre pour comprendre cet énoncé de façon humoristique. Comme le montre la Figure 1, les deux scripts se chevauchent, et l'auditeur est capable de passer d'une interprétation à l'autre très facilement, puisque les deux sont liées par le mot « remplacement ».

2. Analyse des données

Pour que notre approche soit pertinente et pour tester ces théories cognitives, nous avons utilisé deux séries américaines qui sont connues dans le monde entier, et que nous avons annotées à l'aide de ELAN. Ceci a permis de créer des annotations sur plusieurs niveaux (appelés « tiers » en anglais) et nous a permis de comparer ces données à tout moment.

2.1. Méthodologie

Les exemples discutés proviennent d'un corpus de 800 exemples tirés de deux séries américaines contemporaines : *Dr. House* (2004-2012) et *The Big Bang Theory* (2007-). Le choix des séries a été influencé par la disparité entre les deux : si la dernière est une *sitcom*, la première représente une série dramatique, que les critiques considèrent drôle du fait du grand nombre d'énoncés humoristiques présents dans la série (souvent du sarcasme ou de l'humour noir). Le corpus est donc basé sur des exemples et situations très diversifiés, tels que la vie quotidienne d'un groupe d'amis brillants, mais *geek* (*The Big Bang Theory*) jusqu'à l'environnement médical et les remarques spirituelles de *Dr. House*.

Les épisodes ont été choisis aléatoirement parmi différentes saisons, puis analysés dans ELAN⁴, outil qui a permis de créer des annotations complexes sur des fichiers vidéo. Étant donné que l'humour est une notion subjective et que chaque personne peut lui trouver une définition différente, plusieurs critères ont influencé le choix d'exemples, selon les théories discutées dans la section précédente : violation des maximes de Grice, ostension (Sperber et Wilson) ou le principe de cadres/scripts différents (ou bien opposition des scripts, selon la théorie de Raskin). Quelques exemples seront discutés et analysés ci-dessous, pour montrer comment la linguistique cognitive aide à interpréter et à expliquer ces énoncés. Les exemples ont été catégorisés et définis selon la recherche faite dans le domaine jusqu'à présent (voir, par exemple, les théories de Freud [1989]; Veale *et al.* [2006]; Brône [2008]).

⁴ ELAN est un outil gratuit conçu par le Max Planck Institute for Psycholinguistics, The Language Archive (Nimègue, Pays-Bas) (<http://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan/>) pour l'annotation des fichiers vidéo ou/et audio. Voir Sloetjes et Wittenburg (2008).

2.2. Exemples

L'exemple (2) ci-dessous, tiré de la Saison 3 de *Dr. House*, serait un exemple de sur-entendu (« hyper-understanding »), terme inventé par Veale *et al.* (2006) et défini par Brône (2008) comme étant

l'habilité d'un locuteur à exploiter les possibles points faibles d'un énoncé précédent en répétant d'un ton taquin ce même énoncé tout en inversant l'interprétation de base prévue par le locuteur initial (BRÔNE 2008 : 2027 [ma traduction]).

Dans cet exemple, House, célèbre diagnosticien, regarde très rapidement le dossier d'un nouveau patient, puis le ferme en faisant comprendre aux autres qu'il sait déjà ce dont le patient souffre. Les deux versions (anglaise et française) sont données ci-dessous ; les mots en gras représentent une accentuation vocale tandis que les mots en italique marquent un ton sarcastique de la part du locuteur⁵ :

(2) Cameron : ?you can't know what's wrong after a 30 second perusal of his file
House : apparently **you** can't

(2') Cameron : ~vous ne pouvez pas savoir ce qu'il a après avoir survolé 2 secondes son dossier
House : vous *non* en tout cas

La version anglaise semble plus justifiée pour catégoriser cet exemple en tant que sur-entendu. À l'aide d'un accent posé sur le pronom personnel *you*, House arrive à changer l'interprétation de la phrase de Cameron. Le mot *you* devient ainsi un élément ostensif (SPERBER et WILSON, 1988), puisqu'il attire l'attention de l'audience sur la nouvelle interprétation donnée par House. Dans l'interprétation initiale (celle de Cameron), le pronom personnel *you* est générique, ayant plus le sens de *personne* ; il devient néanmoins référentiel/spécifique dans la deuxième structure, celle de House. En résumé, la phrase de Cameron se traduirait par « Personne ne peut savoir ce qu'il a [...] », tandis que House donne à ce pronom *you* un titre référentiel, se traduisant par « Cameron ne peut pas savoir ce qu'il a [...] ».

⁵ Voici la liste des conventions de transcription adoptées pour toutes les citations ici analysées :

Gras : mot(s) accentué(s)

Italique : ton sarcastique

MAJ : discours fort

~ : discours rapide

° : discours lent

? : intonation montante

(.) : brève pause

Nous proposons la Figure 2 pour une interprétation cognitive de cet exemple :

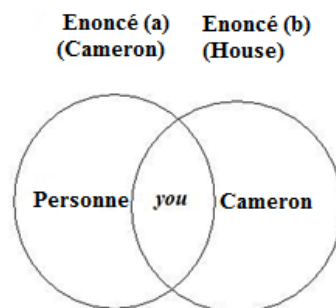


Fig. 2. Interprétation cognitive exemple (2).

Cette approche correspond à la fois à la théorie des cadres (Fillmore), à celle des niveaux (Clark), à celle des espaces mentaux (Fauconnier) et à celle d'opposition des scripts (Raskin).

En ce qui concerne la théorie de Fillmore, celle-ci expose que pour comprendre un système d'idées, il faut comprendre la totalité des éléments et des unités qui forment ce système. Dans (2), pour comprendre que House donne une nouvelle interprétation, humoristique, à l'énoncé de Cameron, il faut comprendre tous les sens que *you* peut générer dans le contexte dans lequel ce pronom est utilisé. Les deux définitions données à ce même terme, repris dans les deux énoncés, constituent deux « cadres » différents, ou même deux espaces mentaux différents. Etant donné que « la similitude entre espaces est maximale » (FAUCONNIER, 1984 : 71), House est capable de rajouter le nouveau sens de *you* avec un simple élément qui est représenté par l'accentuation de ce pronom. Comme le montre la Figure 2, les deux énoncés (a) et (b) ont en commun cette même forme de *you* qui a cependant deux interprétations distinctes : un *you* dit générique (dans le commentaire de Cameron) et un *you* dit spécifique ou référentiel (dans le commentaire de House). Et si nous suivons la théorie de Clark, les deux interprétations de *you* créent deux niveaux superposés et qui se chevauchent, restant néanmoins liés par la même forme (voir Figure 1 et Figure 2).

La même chose se passe dans l'exemple (3), cité ci-dessous, qui est tiré de la Saison 2 de *The Big Bang Theory*. Penny, la voisine de palier de Leonard, croise une femme en bas de l'immeuble. Après avoir échangé quelques répliques avec elle, et surtout réalisant qu'elle aussi est une scientifique, elle se rend compte par la suite que cette femme n'est autre que la mère de Leonard. Comme dans l'exemple précédent, les mots en gras sont accentués dans la version audio, les « : » marquent une prolongation des sons et les secondes entre parenthèses les petites pauses. Dans la vidéo, on voit clairement Penny en train de hocher la tête pendant sa réplique, geste par lequel elle indique avoir compris qui est Beverly :

- (3) Penny : (0.2)you must be Leonard's **mo:ʔthe::r**
(nods)
Beverly : I don't know if I **must** be (.) but ye:s
- (3') Penny : ah vous devez être la mère de Leonard
(hochement de tête)
Beverly : (0.2) je ne sais pas si je **dois** mais ?oui (.) c'est moi

Comme dans l'exemple (2), le même mot fait le lien entre deux interprétations distinctes du même terme, processus qui rend l'énoncé humoristique, grâce au changement de scripts possible entre les deux. Dans ce cas, on peut donc parler de la polysémie du verbe modal « must ». Si, dans le premier énoncé (celui de Penny) ce verbe modal se réfère à l'interprétation épistémique du terme (ayant le sens que quelque chose est probable), dans la deuxième interprétation, celui-ci reprend son sens d'origine pour accentuer l'obligation. En résumé, Penny tire les conclusions qui s'imposent de l'environnement cognitif partagé avec cette femme qu'elle rencontre (selon SPERBER et WILSON, 1989 ; interprétation accentuée aussi par les éléments ostensifs du discours : le hochement de tête et l'accentuation du mot « mother »), et se dit que cette femme *doit être la mère de Leonard*, tandis que cette dernière reprend le sens d'obligation initial du verbe *devoir* (disparité mise en évidence par la reprise du même verbe modal, mais cette fois-ci accentué). Ce changement d'interprétation rend l'énoncé humoristique, et ce processus peut à nouveau être expliqué avec les théories cognitives présentées précédemment.

Le sur-entendu n'est pas le seul mécanisme qui rend ces théories de « cadres », d'« espaces mentaux », et de « niveaux » aussi évidentes. Le malentendu, son opposé, donne lui aussi la preuve de la pertinence de ces théories. L'exemple (4) est tiré de la Saison 2 de *The Big Bang Theory*. Sheldon et Penny sont assis sur un canapé, et Sheldon joue à un jeu en ligne qu'il interrompt en utilisant l'acronyme « AFK » à plusieurs reprises pour parler avec Penny. On peut visualiser les mots accentués en gras et les « ° » marquent les mots qui sont prononcés lentement ; les gestes sont placés entre parenthèses :

- (4) Penny : what's ?AFK (raised eyebrows)
Sheldon : AFK (0.3) °away °from °keyboard
(to Penny; raised eyebrow)
Penny : ?oh °I °see (raised eyebrow)
Sheldon : (0.2) what does that stand ?for (to Penny)
Penny : (0.5) °o:h °I °?see
(raised eyebrow); (nods, raised eyebrow)
Sheldon : °ye:s (.)but what does it stand ?for (nods)
- (4') Penny : c'est quoi ?AFK (sourcils levés)
Sheldon : AKF (0.3) un code pour prévenir que je m'absente
(se tourne vers Penny ; sourcil levé)
Penny : oh: o k (sourcil levé)
Sheldon : (0.2) ?que signifie ce ?code (se retourne vers Penny)
Penny : (0.5) ?o k:

(sourcils levé) ; (hochement de tête, sourcil levé)
 Sheldon : (0.2) °d'acco:rd mais c'est ?quoi la ?signification
 (hochement de tête)

Cet exemple est similaire aux deux cas discutés précédemment, dans la mesure où, une fois de plus, il peut très bien être expliqué en s'appuyant sur la théorie de « cadres ». Il s'agit néanmoins d'un malentendu créé à partir d'une homophonie, puisque Sheldon interprète l'énoncé *Oh, I see* comme un acronyme : *OIC* (en anglais, les deux formes ont la même prononciation). Le locuteur (Sheldon, en l'occurrence) garde donc le même registre que celui qu'il avait utilisé et n'arrive pas à trouver l'interprétation correcte de l'énoncé de Penny, ce qui rend la situation humoristique. Selon le critère de niveaux/cadres/scripts, il s'agit dans un premier temps d'accéder à un cadre dans lequel l'auditoire réalise que Penny dit *Oh, I see*, puis de créer un autre cadre qui représenterait la formule *OIC*. En résumé, l'auditeur accède tout d'abord à l'interprétation correcte et prévue dès le départ. Cependant, lorsque Sheldon souhaite savoir ce que ce code représente, un autre cadre devient accessible à l'auditeur : celui dans lequel *Oh, I see* peut être lu *OIC*, chose qui donnerait un tout nouveau sens à l'énoncé.

Nous proposons la Figure 3 comme support visuel pour cet exemple :

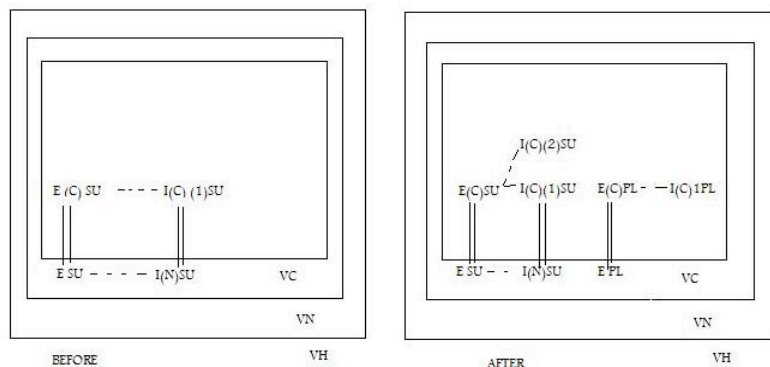


Figure 3. Le malentendu selon Ritchie (2006).

Ce modèle proposé par Ritchie (discuté aussi dans BRONE 2008), reprend la théorie de « cadres » pour expliquer une incompatibilité (ou un « clash ») entre des points de vue différents. Le VH représente le point de vue de l'auditeur qui dépend d'un monde narratif (VN) créé par les personnages de l'espace (VC). L'événement (E) est représenté par la situation (SU) et les lignes en pointillés sont les connecteurs pour une seule interprétation (I). Ce *clash* est vu comme une configuration de type *BEFORE* et *AFTER*,

avec comme principale différence que dans cette dernière, un nouvel élément – la chute⁶ (PL) – construit l'événement E PL.

Les lignes tracées dans le modèle initial montrent les attentes du locuteur. Ritchie dessine donc une nouvelle interprétation dans le modèle *AFTER* pour bien définir que l'auditeur attribue un sens différent de celui qui était prévu à la base. Ceci accentue le fait que

le *clash* se passe entre l'interprétation que l'auditeur attend de la part du personnage de l'histoire (selon les indices (con)textuels) et l'interprétation que celui-ci adopte en réalité (BRONE 2008 : 2039 [ma traduction]).

Dans le modèle *AFTER*, une deuxième ligne en pointillés est observable, laquelle n'était pas prévue dans le modèle initial. Celle-ci apparaît dès que le locuteur/l'audience réalise que le personnage a attribué un sens nouveau à la phrase, comme dans le cas de Sheldon et de la structure « AFK ».

Il est notable que le modèle de « cadres » fonctionne également dans le cas d'un malentendu. Les cadres représentent ici les deux significations différentes qui sont attribuées à une même structure, afin de réaliser des énoncés humoristiques, comme dans le cas des sur-entendus discutés pour les exemples (2) et (3).

2.3. Discussion

Comme le montrent les exemples (2), (3), et (4) présentés ici brièvement, une nouvelle approche – plus approfondie – est nécessaire afin d'expliquer la nature de ces énoncés. Ces exemples, pris de façon aléatoire dans notre corpus, se fondent tous sur une formule de cadres/niveaux/scripts, discutée depuis longtemps dans le cadre de la linguistique cognitive. Une approche similaire à celle de Raskin semble efficace pour l'analyse de l'humour, puisqu'elle explique comment plusieurs scripts arrivent à se chevaucher pour créer d'autres interprétations qui parviennent à surprendre l'auditeur, créant dans le processus un effet humoristique (FREUD, 1989 : 10). Les théories cognitives permettent cependant une analyse plus élaborée de ces exemples, avec des supports visuels qui aident à modéliser et à comprendre ces mécanismes de l'humour.

Les théories pragmatiques classiques ne doivent pas non plus être ignorées, surtout parce qu'en vue d'une meilleure compréhension de l'humour, elles permettent de mettre en évidence le contexte duquel ces énoncés sont tirés.

Conclusion

Depuis les théories de Raskin et d'Attardo, le domaine de l'humour a été de plus en plus mis en évidence et discuté selon différentes approches. Ces approches, majoritairement pragmatiques, et (davantage) cognitives ces dernières années, ne parviennent pas

⁶ En anglais, *punchline*.

toujours à inclure tous les aspects de l'humour, qui restent donc assez ambigus.

Le but de cet article était de montrer qu'une nouvelle approche, plus complexe, s'impose pour bien comprendre et analyser les processus qui sont à la base des énoncés humoristiques. Cette approche doit chercher à rassembler les théories pragmatiques discutées jusqu'à présent, les théories cognitives qui ont déjà fait le sujet de plusieurs articles, ou bien même des aspects phonologiques, non-verbaux et ainsi de suite. Ces nouvelles voies doivent ainsi s'ajouter à ce qui a été fait jusqu'à présent, en vue d'autoriser une meilleure compréhension et une meilleure analyse du sujet.

Evidemment, des analyses plus approfondies s'imposent, analyses qui incluraient des exemples du discours spontané (très difficiles à obtenir), dans le but de voir si des modifications majeures ont lieu. Cependant, la méthode consistant à examiner ces théories ensemble plutôt que séparément représente déjà un pas en avant non négligeable.

Bibliographie

- ATTARDO S., 1993, « Violation of conversational maxims and cooperation: the case of jokes », *Journal of Pragmatics*, tome 19, p. 537-558.
- ATTARDO S., 1994, *Linguistic theories of humor*, Berlin/New York : Mouton de Gruyter.
- ATTARDO S., 2001, *Humorous texts: a semantic and pragmatic analysis*, Berlin/ New York : Mouton de Gruyter.
- BRONE G., 2008, « Hyper and misunderstanding in interactional humor », *Journal of Pragmatics*, tome 40, p. 2027-2061.
- CLARK H. H., 1996, *Using language*, Cambridge : Cambridge University Press.
- EL REFAIE E., 2011, « The pragmatics of humor reception: Young people's responses to a newspaper cartoon », *Humor: International Journal of Humor Research*, tome 25, n° 2, p. 87-108.
- EVANS V. et GREEN M., 2006, *Cognitive Linguistics. An Introduction*, Abingdon : Laurence Erlbaum Associates.
- FAUCONNIER G., 1984, *Espaces mentaux. Aspects de la construction du sens dans les langues naturelles*, Paris : Les Editions du minuit.
- FILLMORE C. C., 1975, « An alternative to checklist theories of meaning », dans COGEN C., THOMPSON H., THURGOOD G. et WHISTLER K. (éd.), *Proceedings of the Berkley Linguistic Society*, Berkley : Berkley Linguistic Society, p. 123-131.
- FILLMORE C. C., 1976, « Frame semantics and the nature of language », dans HARNAD S. R., STEKLIS H. D., LANCASTER J. (éd.), *Origins and evolution of language and speech*, New York : The New York Academy of Sciences, p. 20-32.
- FILLMORE C. C., 1982, « Frame semantics », *Linguistics in the morning calm*, Seoul : Hanshin, p. 111-137.
- FREUD S., 1989, *Jokes and their relation to the unconscious*, New York/London : W.W. Norton & Company.
- GRICE P., 1989. *Studies in the way of words*, Cambridge : Harvard University Press.
- HORN L., 2004, « Implicature », dans HORN L., WARD R. et GREGORY L. (éd.), *The Handbook of Pragmatics*, Oxford : Blackwell, p. 3-28.

- KENDON A., 2000, « Language and gesture: unity or duality? », dans MCNEILL D. (éd.), *Language and gesture*, Cambridge : Cambridge University Press, p. 47-63.
- MORREALL J., 2004, « Verbal humor without switching scripts and without non-bona fide communication », *International Journal of Humor Research*, tome 17, n° 4, p. 393-400.
- RASKIN V., 1985, *Semantic mechanisms of humor*, Dordrecht : D. Reidel.
- RITCHIE G., 2006, « Reinterpretation and viewpoints », *International Journal of Humor Research*, tome 19, n° 3, p. 251-270.
- ROACH P., 1991, *English phonetics and phonology*, Cambridge : Cambridge University Press.
- SAUSSURE F. (de), 1916, *Cours de linguistique générale*, Paris : Payot.
- SLOETJES H. et WITTENBURG P., 2008, « Annotation by category – ELAN and ISO DCR », *Proceedings of the 6th International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC 2008)*.
- SPERBER D. et WILSON D., 1988, *Relevance: Communication and cognition*, Cambridge : Harvard University Press.
- VANDAELE J., 2002, « Humor mechanisms in film comedy: incongruity and superiority », *Poetics today*, tome 23, n° 2, p. 221-248.
- VEALE T., FEYAERTS K. et BRÖNE G., 2006, « The cognitive mechanisms of adversarial humor », *Humor: International Journal of Humor Research*, tome 19, n° 3, p. 305-338.
- YUS F., 2003, « Humor and the search for relevance », *Journal of Pragmatics*, n° 35, p. 1295-1331.