RIRE ET S'AMUSER

LE CHOIX D'UNE RHÉTORIQUE HUMORISTIQUE DANS LA MÉDIATION NUMÉRIQUE DE LA MUSIQUE

Héloïse Rouleau
Étudiante à la maîtrise en musicologie

Dans son essai sur la médiation culturelle, le sociologue Serge Saada dénonce le rejet du plaisir et du divertissement au profit des conventions et du sérieux comme contribuant à isoler l'art des publics (Saada, 2011). Si la médiation peut prendre part à l'éclatement de ces conventions, quelles stratégies rhétoriques le(la) médiateur(trice) peut-il(elle) employer pour briser ce sérieux? À partir de la base de données cataloguant plus de 200 dispositifs numériques de médiation de la musique du Partenariat sur les publics de la musique (P²M), il est possible d'examiner certains discours visant à faire le lien entre musique et publics, notamment l'utilité d'une rhétorique divertissante et plus spécifiquement humoristique, pour pallier aux obstacles distanciant les publics des musiques.

COMMENT LA RHÉTORIQUE DU DIVERTISSEMENT ET DE L'HUMOUR PEUT-ELLE RÉPONDRE AUX OBJECTIFS DE LA MÉDIATION DE LA MUSIQUE?

QUELQUES OBJECTIFS DE LA MÉDIATION…

Instruire, appeler et conquérir de nouveaux adeptes pour leur permettre de s'approprier l'art (Wallon, 2011), sans s'embourber dans le carcan des conventions sérieuses et donc de ne pas rejeter le divertissement (Saada, 2011). Comment le divertissement et plus particulièrement l'humour peut répondre à ces objectifs? Comment l'humour peut-il être vecteur d'intérêt d'apprentissage et de persuasion?

L'*Edutainment* par l'humour

Hybrider éducation et divertissement : sert à l'apprentissage de notions dont l'acquisition peut sembler ardue. Caractérisée par l'instruction exploratoire, interactive, parfois multimédia. Permet d'attirer les apprenants, de susciter intérêt et émotions positives pour la matière enseignée (Aksal, 2015).

Intérêt : Créer une situation d'éducation divertissante permet à la connaissance de se développer, s'articulant avec l'éveil d'une émotion positive. Le plaisir, et donc l'humour par le biais du rire, permettrait d'accéder à l'inconscient. L'humour allège les « processus psychiques » enclenchés par la pédagogie, par son contact avec le niveau primitif de l'esprit. Le divertissement serait donc « une première étape préparatoire de l'esprit, » plus ouvert à recevoir des informations (Freud, 1905).

Apprentissage : L'humour directement relié au message pédagogique stimule la mémoire. Cependant, il ne faut marquer d'humour que les concepts importants à retenir, trop de stimulation pouvant nuire à l'acquisition de connaissance, distrayant des points d'information voisins (Dion, 2006).

Humour et persuasion

Conquérir : L'humour, en publicité et à la cour, augmente la mémoire, spécifiquement pour le matériel sur lequel a été apposé un procédé humoristique, mais est distrayant pour toute les autres informations autour. L'humour influence aussi favorablement la perception du message. Son utilisation efficace est celle « intégrée », c'est-à-dire lorsque le procédé humoristique s'articule et se syntonise à la fois avec l'objet, la blague et le public. Le message doit présenter une unité de raisonnement et être difficilement identifiable dans le message. L'humour est distrayant pour tout ce qui ne concerne pas l'objet du rire, alors que s'il est fait de façon intégrée, l'attention est beaucoup moins dispersée (Forabosco, 2011).

CATALOGUE RAISONNÉ

Catalogue raisonné de dispositifs numériques de médiation de la musique (261) indexés sous plusieurs critères par le P²M permettant d'analyser la structure et de tracer les usages de ces dispositifs, notamment de façon synchronique.

- Référencement (Forme narrative)
- Découvrabilité/Accessibilité
- Visualisation/verbalisation musicale
- Place de la musique
- Sollicitation de l'usager
- Discours sur la musique
- Notions abordées
- Interdisciplinarité
- Stéréotype de genres

CORPUS

Catalogue composé de dispositifs numériques de médiation de la musique

Dispositif : Articulation de « moyens en fonction d'une fin » au sein d'un environnement de règles et de latitude, permettant à l'usager d'évoluer à travers une structure où règne une liberté (Foucault, 1975).

Numérique : Possibilité de répertorier sur le web, sa conversion au format physique (ex. impression) brimerait l'utilisation d'une ou plusieurs de ses composantes.

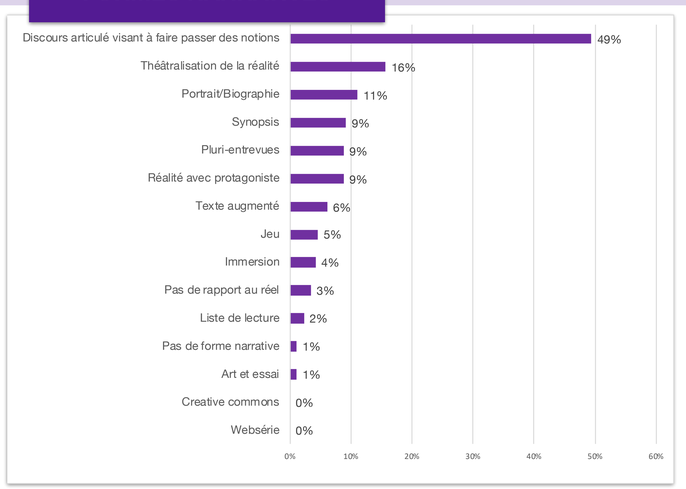
Médiation : Tente d'une quelconque façon d'articuler un lien, d'établir une stratégie de dialogue entre les publics et l'art.

Musique : Dont le discours est axés de près ou de loin à un élément du fait musical total (Pratique, création, matériau musical, expérience, réception, contexte socioculturel et historique, etc.) (Nattiez, 2007).

RÉPONDRE AUX OBJECTIFS…

1) Présence de procédés humoristiques, 2) liés et intégrés au fait musical, 3) qui évitent la surcharge…

FORMES NARRATIVES



PROCÉDÉS HUMORISTIQUES

- **Satire**
- **Caricature**
- **Parodie**
- **Ironie**
- **Sarcasme**
- **Absurde**
- **Contradiction**
- **Répétition**
- **Renversement**
- **Exagération**
- **Jeu de mots**
- **Accent et effets de la voix**
- **Figures stylistiques**
- **Rappel**
- **Humour physique**
- **Humour de situation**

(Briand et *al*. 2017 ; Dynel, 2011)

EXEMPLES TIRÉS DU CORPUS

Présentation de La flûte enchantée en 5 minutes
Festival d'Aix-en-Provence

Accent et effets de voix : Parle fort, prononce exagérément les syllabes
Renforce le stéréotype de l'académicien ✕

Absurde : Allure physique du narrateur, marionnette verte,
Pas intégré à aucun fait musical ✕

Caricature: Intellectuel, narrateur explicitement *théoricien*
Pas intégré au fait musical, renforce stéréotype de l'académicien ✕

Omniprésence des effets comiques tout le long de la capsule
Surcharge ✕

Le Barbier de Séville de Rossini
France Musique, Ici Musique, Musiq³ et RTS Culture

Contradiction : « Pour réaliser d'excellentes choses, il en faut deux : un planning et… trop peu de temps! »
Processus de création ✓

Caricature : Rossini est le lièvre du *Lièvre et la tortue*
Processus de création ✓

Ironie : « Rosina a un tuteur... *tuteur* c'est ça oui! Le docteur Bartolo »
Synopsis ✓

Absurde : « Alors bon, c'est vrai que l'histoire du Barbier s'passe à Séville... mais on s'en fou, ça joue aucun rôle, »
Synopsis ✓

Caricature : Deux personnages tiennent des affiches « Je suis gentil/Je suis méchant » ou « Je t'aime/Je t'aime plus. »
Synopsis ✓

Caricature : Le public tient des affiches indiquant d'abord « *Merda,* » puis « *Genio* »
Réception de l'œuvre ✓

Jeu de mots: « Le public se moque de Rossini, dans son bel habit *noisette* » et il est habillé en noix.
Réception de l'œuvre ✓