

Les mots marqués d'une astérisque renvoient à une autre définition dans ce lexique

A

acte

En théâtre*, division d'une pièce*.

- Δ Les actes sont, à leur tour, divisés en scène*.
- Δ Au théâtre classique, une pièce compte cinq actes.

action

Geste fait par un personnage* et par lequel il réalise une intention ou une impulsion. Opposée à événement*.

adjuvant

Dans le schéma actantiel*, personnage secondaire* qui aide, volontairement ou non, le personnage principal* dans la quête de son objet*.

Ex: Le *Dr Watson* est l'adjuvant du détective Sherlock Holmes. Il l'aide dans ses enquêtes.

- Δ Dans le conte, on parle également d'allié*.

alexandrin

En poésie, vers de douze syllabes*.

Ex: Vivez, si m'en croyez, n'attendez à demain. (Ronsard)

Vi / vez/ , si / m'en / croy / ez, /
n'a / tten / dez / à / de / main.

(Ronsard)

allégorie

Figure de style qui consiste à rendre perceptible, concrète une idée abstraite.

Voir: personnification*.

Ex: Ma **vie** est un **bateau qui n'a plus de port**.

Ici, l'idée abstraite de **vie** est rendue perceptible par l'analogie* avec un **bateau**.

Allié

Δ Voir : adjuvant*.

allitération

Retours volontaires et multipliés d'un son identique, généralement des consonnes, utilisés à des fins expressives.

Ex: Tous les **tambours battants** sont entendus

Ici, l'allitération est produite avec le son [t]. Ce son [t] est souvent celui qu'on associe au tambour

analepse

Toute évocation, après coup, d'un événement antérieur au point de l'histoire où l'on se trouve. Opposée à la prolepse*.

- Δ L'analepse est, en quelque sorte, un «retour en arrière».
- Δ Elle peut être effectuée par le narrateur*, mais aussi par un personnage lorsqu'il raconte des événements passés, lorsqu'il rêve, etc.
- Δ L'analepse est souvent explicative: elle explique une action, l'état psychologique d'un personnage, etc.
- Δ L'analepse peut également donner un rythme au récit ; elle vient bouleverser l'ordre chronologique.

analogie

Rapport de ressemblance ou de similitude établi par l'imagination entre deux ou plusieurs choses essentiellement différentes.

- Δ L'allégorie*, la comparaison*, la métaphore*, la métonymie*, la personnification* et la synecdoque* sont des figures d'analogie.

anaphore

Figure de style qui consiste à répéter le même mot en tête des phrases ou des membres d'une phrase pour obtenir un effet de renforcement, d'insistance* ou de symétrie.

Ex: **Parti** pour la guerre...

Parti pour la gloire...

Parti pour la mort...

antithèse

Figure de style qui consiste à juxtaposer des idées ou des expressions contraires pour en faire ressortir le contraste, l'opposition*.

Ex: C'est la **nuite** qu'il est beau de croire à la lumière du **jour**.

Ici, l'antithèse vient de la juxtaposition, de l'opposition des expressions contraires **nuite** et **jour**.

Δ À noter : de façon plus générale, deux lieux, deux situations, deux personnages pourraient aussi être antithétiques. Qu'on pense à Laurel et Hardy, par exemple.

apostrophe

Mot ou groupe de mots qui indique qu'on adresse la parole à quelqu'un ou à quelque chose.

Δ L'apostrophe est généralement utilisée à des fins expressives.

Ex: **O soleil** ! Réchauffe-moi de tes doux rayons.

Ex: Recevez, **monsieur**, mes sincères félicitations.

apposition

Mot ou groupe de mots généralement placés entre virgules et qui vient préciser, expliquer, caractériser un mot ou groupe de mots placés avant.

Δ L'apposition est généralement utilisée à des fins explicatives.

Ex: La lune, **astre de la nuit**, éclaire le cimetière.

Ici, les mots **astre de la nuit** viennent apporter une information supplémentaire sur le mot **lune**.

archétype

Type primitif ou idéal. Original qui sert de modèle à différents personnages, par exemple.

Δ L'archétype fait ainsi souvent référence à des personnages anciens que l'on retrouve dans les diverses mythologies (grecque, romaine, etc.).

Ex: Hercule est l'archétype de tous les héros modernes qui misent sur la force et les muscles.

assonance

Retours volontaires et multipliés d'un son identique, généralement des voyelles, utilisés à des fins expressives.

Ex: Il lui dit qu'il a dormi six nuits ici.

Ici, l'assonance est produite avec le son [i].

atténuation

Procédé qui consiste à rendre moins grave, moins vif, moins violent une réalité, un fait.

Δ L'euphémisme* et la litote* sont des figures d'atténuation.

auteur

Personne réelle qui a écrit un ou plusieurs ouvrages littéraires. À ne pas confondre avec le narrateur* qui est celui qui raconte l'histoire.

Δ L'auteur et le narrateur sont la même personne uniquement dans le cas d'un ouvrage autobiographique.

Δ À retenir : l'auteur invente l'histoire, le narrateur* la raconte, le personnage* la vit et le narrataire* la lit.

Ex: Sir Arthur Conan Doyle est l'auteur des aventures de Sherlock

Holmes. Le Dr Watson, lui, en est le narrateur.

B

ballade

En poésie*, dans sa forme stricte, la ballade est composée de trois strophes* et demie, chaque strophe étant terminée par le même vers* (ou refrain*). La demi-strophe finale (ou envoi*) débute par une apostrophe* qui dédie la ballade à un dédicataire, prince ou toute autre personnalité.

Ex: Voir: La Ballade des pendus , de François Villon.

C

césure

En poésie*, la césure est un coupure qui se situe au milieu du vers.

Ex.: Vivez, si m'en croyez, (**césure**) n'attendez à demain. (Ronsard)

champ lexical

Ensemble des mots associés autour d'une idée centrale, qui renvoient à une même réalité, à une même idée, à une même notion.

Ex: Les termes **marin, barque, voile, vague, port** renvoient au champ lexical de la **mer**.

Δ Rechercher les champs lexicaux d'un texte permet de déterminer le ou les thèmes dominants de celui-ci.

champ sémantique

Ensemble des significations que peut prendre un mot. Chaque signification correspond alors à un sens établi au dictionnaire.

Ex: Si le mot **table** fait généralement référence à un meuble, il a un sens différent lorsqu'on parle de **table de multiplications**.

Δ Lorsqu'un mot a plusieurs significations, on dit qu'il est polysémique*.

chiasme

Figure de style qui consiste à la fois en un parallélisme*, une inversion syntaxique et à une opposition*.

Ex: Pierre **parle** à Vincent;
avec Julie **se tait** Nicole.

Parallélisme dans la structure: il y a un GNs, un GV et un GPrép dans chacun des deux membres de la phrase et il s'agit dans les deux cas d'une action exécutée par un personnage par rapport à un autre personnage.

Inversion syntaxique: dans le premier membre de la phrase, on retrouve un GNs, un GV et un GPrép et, dans le deuxième membre de la phrase, on retrouve un GPrép, un GV et un GNs.

Opposition: on retrouve ici l'opposition parle/se taire.

cliché

Idee ou expression trop souvent utilisée. Banalité, lieu commun.

Ex. : La «puck» roulait pas pour nous autres ce soir...

comparaison

Figure de style qui consiste à rapprocher, à l'aide d'un outil de comparaison, des éléments différents qui ont un point commun.

Δ Parmi les mots de liaison, on retrouve : comme, pareil à, semblable, tel, tel que, plus que, moins que, de même que, avoir l'air, sembler, paraître, etc.

Ex: **Pierre est fort comme un cheval**. Ici, l'auteur établit une comparaison, une analogie* entre

Pierre et un **cheval** quant à leur force.

- **Pierre** est le **comparé** ;
- **cheval** est le **comparant** ;
- **comme** est l'**outil de comparaison**
- **fort** est le point commun.

Δ Parfois, le point commun n'est pas exprimé. Il faut alors le déduire.

connotation

Sens d'un mot qui a été modifié, enrichi par le contexte et par la sensibilité de celui qui l'utilise. Valeur affective ou subjective associée à un mot. Opposée à la dénotation*.

Ex: La **nuît** peut évoquer, selon les individus, l'angoisse, l'ignorance, le repos...

Ex. : Des **cristaux** coulèrent de ses yeux.

Δ La connotation donne aux mots une plus grande richesse et rattache davantage un terme à son contexte.

conte

Court récit imaginaire ou merveilleux relatant des faits, des aventures et qui vise à distraire le lecteur. Le conte est généralement d'origine populaire et orale.

Ex: Les Contes , de Charles Perrault.

D

dénotation

Sens premier, neutre d'un mot, tel qu'indiqué dans le dictionnaire. Opposée à la connotation*.

Ex: Jean possède plusieurs **cristaux**.

dénouement

Δ Voir : résultat*.

déplacement

Aussi appelé : itinéraire. Généralement, un personnage se déplace dans l'espace. Bien que cela soit plus rare, il est à noter qu'un personnage peut aussi se déplacer dans le temps.

Δ Les déplacements fictifs d'un personnage se font par la pensée, le rêve, l'imagination, etc.

Δ Les déplacements fictifs ou réels d'un personnage* peuvent acquérir, selon leur contexte, un caractère symbolique ou être représentatifs de son évolution psychologique*.

Ex. : Un voyage sous-terrain est souvent le symbole d'un voyage au coeur de l'inconscient d'un personnage.

Ex. : Dans Volkswagen Blues, de Jacques Poulin, le trajet du héros est à la fois celui des premiers colons américains mais aussi une recherche symbolique de son identité.

description

Passage d'une oeuvre où le narrateur* à faire connaître des détails sur un sujet précis : un lieu, un objet, une atmosphère. Ces détails sont généralement organisés en aspects et en sous-aspects.

Δ La description peut être construite selon un ordre logique. On peut ainsi décrire un lieu de droite à gauche, de haut en bas.

Δ La description fait souvent appel à plusieurs des sens physiques du narrateur (vue, ouïe, odorat...). Il importe de les relever.

Δ Une description est dénotative* si elle ne s'intéresse qu'à l'aspect extérieur d'un objet, par exemple. Elle est connotative* si elle s'intéresse plutôt à ce qu'il évoque, ce qu'il rappelle.

- Δ Une description est effectuée selon une focalisation * précise.
- Δ On ne fait pas la description d'un personnage*, mais plutôt son portrait*.

destinataire

Dans le schéma actantiel*, personnage à qui bénéficie la quête de l'objet* effectuée par le personnage principal*.

Ex: Dans un conte, un héros se voit récompensé par le roi s'il réussit sa mission. La quête profite donc à la fois au héros, mais aussi au roi.

destinateur

Dans le schéma actantiel*, personnage qui invite ou incite le personnage principal* à se mettre à la quête de l'objet*.

Ex: Dans un conte, le roi confie au héros une mission. Le roi est donc le destinateur.

- Δ Il arrive parfois que le personnage principal* et le destinateur ne forme qu'une seule et même personne.

dialogue

Échange de répliques entre deux personnages* ou plus. Opposé au monologue* et au soliloque*.

- Δ Dans un dialogue, on utilise le discours rapporté direct*.
- Δ Dans un dialogue, on emploie soit les guillemets soit le tiret. On veille à ne pas utiliser ces deux méthodes en même temps.

didascalie

Indication scénique de l'auteur dans une pièce* de théâtre.

- Δ La didascalie sert généralement à décrire le décor, le déplacement* des personnages, le ton* de la voix de ces derniers.

discours rapporté direct

Propos prononcés directement par un personnage* et rapportés tels quels par l'intermédiaire de tirets ou de guillemets. Opposé au discours rapporté indirect*.

Ex: Jean dit alors:«**Il faut y aller!**»

Ex: - **Marc est arrivé**, affirma Lise à Paul.

- Δ Voir: dialogue*, monologue* et soliloque*.

discours rapporté indirect

Propos prononcés par un personnage* et rapportés indirectement sans l'utilisation de tirets ou de guillemets. Opposé au discours direct*.

Ex: Jean dit alors **qu'il fallait y aller**.

Ex: Lise a affirmé à Paul **que Marc est arrivé**.

durée narrative

Durée des actions racontées dans le récit. Est mesurable en nombre de mots, de lignes.

- Δ On évalue généralement la durée narrative selon le nombre de mots qu'occupent les actions dans le récit.
- Δ Ainsi, selon les cas, la durée narrative peut être plus courte ou plus longue que la durée réelle* des actions.
- Δ On raccourcit la durée narrative d'un récit à l'aide d'ellipses*.

Ex: *Trois années passèrent.*

Ici, trois mots suffisent à résumer trois années. La durée narrative est alors plus courte que la durée réelle.

durée réelle

Durée qu'occupent les actions dans la réalité. Voir: durée narrative*. Est mesurable en minutes, en heures, en jours...

E

élément déclencheur

Aussi appelé «élément perturbateur». Dans le schéma narratif*, ce qui vient rompre la tranquillité de la situation initiale* et amorcer l'intrigue, ce qui vient perturber l'état initial d'équilibre psychologique du personnage principal.

Δ Règle générale, l'élément déclencheur consiste en un problème à résoudre, en un désir ou un besoin à combler, en une réponse à une provocation ou en un projet à réaliser.

Ex: Un détective est sans emploi. Survient une cliente qui lui confie une enquête. Ici, l'arrivée de la cliente est l'élément déclencheur qui vient mettre fin à la situation initiale et amorcer l'intrigue.

Δ Dans le schéma actantiel*, l'élément déclencheur est relié logiquement à l'objet* .

Δ L'élément déclencheur est lié au type de récit. S'il s'agit d'un récit d'action, il sera davantage un problème à résoudre ou d'une réponse à une provocation. S'il s'agit d'un récit psychologique, il sera davantage un désir ou un besoin à combler.

ellipse

Suppression volontaire de mots qui ne sont pas nécessaires à la structure grammaticale de la phrase.

Δ L'ellipse est parfois marquée par un signe de ponctuation.

Ex: Marc joue au hockey; Paul, (ellipse) au soccer.

Marc joue au hockey; Paul joue au soccer.

L'ellipse est aussi définie comme la suppression d'une ou de plusieurs actions qui ne sont pas nécessaires à la bonne compréhension d'un récit. Il s'agit «saut» dans le temps.

Δ L'ellipse peut également donner un rythme au récit : elle raccourcit la durée narrative.

enjambement

En poésie*, un vers présente une unité de sens complète. Quand le sens est réparti sur deux ou plusieurs lignes, on dit qu'il y a enjambement entre les vers.

Ex: Aux jours de sa vieille détresse
Elle avait, la pauvre négresse,
Gardé cette oiseau d'allégresse.
(Nelligan)

ennemi

Δ Voir: opposant*.

énumération

Figure de style qui consiste à énoncer les parties d'un tout ou à accumuler des éléments de même nature. Une énumération, dans sa forme la plus pure, comprend l'emploi d'un mot globalisant, d'un mot qui résume les différentes parties énumérées.

Δ Pour avoir une énumération, celle-ci doit comprendre un minimum de trois éléments, sinon il ne s'agit que d'une juxtaposition.

Δ Une énumération peut être formée de noms, d'adjectifs, de verbes, de subordonnées, de phrases, de paragraphes, de causes, de conséquences, etc.

Δ Selon l'effet recherché par l'auteur, une énumération peut être ordonnée sous forme de gradation*.

Ex: J'ai acheté plusieurs fruits (mot globalisant): des **pommes**, des **fraises** et des **poires**. (énumération de noms)

Ex: Il a de merveilleuses qualités (mot globalisant) : il est **beau**, **gentil** et **adorable**. (énumération d'adjectifs)

Ex: Il a **parlé**, **crié**, et **hurlé**. (énumération de verbes - gradation sonore - aucun mot globalisant)

envoi

En poésie*, particulièrement pour ce qui est de la ballade, demi-strophe commençant en général par une apostrophe qui dédie le poème à quelqu'un.

Ex: **O Prince!** Vous pour qui j'écris ces vers

espace

Lieu où se déroulent les actions du récit. Pays, région géographique, ville, endroit quotidien.

Δ L'espace peut être réel, imaginaire ou archétype*:

- réel: lieu physique où évolue effectivement le personnage;
- imaginaire: lieu dans lequel le personnage se déplace par la pensée (rêve, souvenir, imagination);
- archétype: lieu réel ou imaginaire, auquel on associe spontanément un événement, une situation, un sentiment ou une époque.

Ex: On associe toujours la Suisse aux montagnes, au grand air, au repos.

Δ Il existe parfois entre l'espace et le personnage des liens intéressants. Les lieux où vit le personnage peuvent être le reflet de sa classe sociale ou de son état psychologique.

Ex: Un pauvre reste généralement dans un taudis (reflet de sa classe sociale; l'inverse sera plutôt surprenant).

Ex: Dans certains romans du terroir, la femme est toujours dans sa cuisine puisque c'est dans cette pièce que la confine son rôle social (mère).

Ex: Un personnage dont la vie est bouleversée vivra dans un

désordre incroyable (reflet de son état psychologique).

Δ Les lieux où se déroulent les actions peuvent aussi expliquer certains comportements ou attitudes des personnages.

Ex: En Iran, par exemple, les femmes se doivent d'être voilées.

Δ Le décor peut inspirer au personnage des pensées, des sentiments, des attitudes. Il peut même servir de moyen pour renforcer, accentuer le caractère de ce dernier. Voir : osmose*.

Ex: Un personnage pleure sous la pluie. La pluie vient renforcer l'image de tristesse que se dégage déjà du personnage.

Δ Lorsqu'ils ne sont pas indiqués clairement, on peut déterminer les lieux où se déroulent les actions d'un récit par le biais de repères géographiques connus, d'objets propres à certaines cultures particulières, etc.

Ex: J'ai vu la *Tour Eiffel*. (Paris)
Je pris le *samovar*. (Russie)

Δ À propos de l'espace, voir également: déplacement* et description*

euphémisme

Figure de style qui consiste à déguiser des idées désagréables ou tristes afin d'en atténuer la portée ou la force.

Ex: Mourir, c'est **partir un peu**.

Ici, l'idée de **mourir** est atténuée par le fait que l'auteur affirme qu'il ne s'agit que de **partir un peu**. Il s'agit alors d'une atténuation*.

événement

Ce qui arrive et qui est subi par un personnage.

évolution psychologique

Changement de penser, de voir ou même d'agir d'un personnage à la suite d'événements survenus durant le récit.

exclamation

L'exclamation relève de la fonction expressive du langage et cherche à traduire une émotion.

Δ L'exclamation est caractérisée par l'emploi du point d'exclamation.

Ex: Je suis **content** de te voir !

F

fantastique

Élément inexplicable, qui n'existe pas dans la réalité.

Δ Si le fantastique d'un texte s'inscrit souvent dans la vraisemblance, le glissement du vraisemblable vers le fantastique se fait généralement par l'introduction d'éléments bizarres, insolites ou inexplicables qui viennent troubler l'ordre normal des choses.

Δ Le fantastique se traduit généralement par la présence d'êtres étranges, de monstres ou de visiteurs venus d'ailleurs, de lieux et d'objets qui se métamorphosent, changent de place et disparaissent inexplicablement, par exemple.

figure de style

Tout procédé expressif du langage. Les figures de style font partie de la rhétorique*.

Δ Les figures de style les plus fréquentes peuvent être regroupées selon les rapports logiques sur lesquels elles sont basées.

Ex: Analogie* : allégorie*, comparaison*, métaphore*, métonymie* personnification* et synecdoque*.

Ex: Atténuation* : euphémisme* et litote*.

Ex: Insistance* : anaphore*, énumération*, gradation*, hyperbole*, parallélisme*, pléonasme et répétition*.

Ex: Opposition* : antithèse, chiasme* et oxymore*.

focalisation

Perspective, point de vue de celui qui évoque des événements ou leur contexte dans un récit. Aussi appelée: point de vue narratif.

Δ La focalisation se divise en trois grandes catégories:

- focalisation externe. Le lecteur est devant des faits bruts, non accompagnés de jugements. Il n'a pas accès à la pensée du personnage. Les événements semblent simplement se dérouler devant lui objectivement.
- focalisation interne. Le lecteur a l'impression de percevoir les choses et les êtres à travers le regard, la conscience, les pensées d'un personnage ou d'un narrateur.
- focalisation zéro. Ici, il y a absence de focalisation. La perception du lecteur n'est plus limitée. Il est devant une réalité décrite par un narrateur qui voit tout et sait tout (causes, suites événements, passé, avenir, pensées des personnages). On dit de cette focalisation qu'elle est omnisciente.

G

genre littéraire

En littérature, il existe cinq grands genres littéraires: le conte*, la nouvelle*, la poésie*, le roman* et le théâtre*.

gradation

Figure de style qui consiste à ordonner les énumérations* selon une logique précise.

Δ La gradation permet parfois d'appuyer avec insistance* sur un élément particulier.

Δ La gradation peut être numérique, logique, basée sur la longueur des membres de l'énumération, etc.

Ex: Il a apporté **un** sac, **deux** manteaux et **trois** chandails. (numérique)

Ex: Il a **contracté** cette maladie, a **souffert** le martyr et en est finalement **mort**. (chronologique)

Ex: L'arche de Noé emportait avec elle des **souris**, des **cochons**, des **chevaux** et des **éléphants**. (ordre logique: taille des animaux)

Ex: Il a mangé du **riz**, des **betteraves** et des **escalopes de veau** (longueur des membres de l'énumération)

Δ La gradation aboutit parfois à des exagérations, des termes excessifs.

gratuité d'une action

Une action est dite «gratuite» quand elle ne semble reposer sur aucune logique, aucune motivation, aucune justification. Opposée à la légitimité d'une action*.

Δ Ainsi, dans certains films, parle-t-on de *violence gratuite*.

H

héros

Personnage qui se distingue par son courage extraordinaire ou ses exploits.

histoire

Série des événements du récit.

hyperbole

Figure de style qui consiste à augmenter ou diminuer considérablement la vérité des choses

pour qu'elle frappe l'esprit du lecteur. Opposée à la litote*.

Δ L'hyperbole permet d'appuyer avec insistance* sur un élément particulier.

Ex: Un bruit à **réveiller les morts**. Ici, l'auteur veut indiquer que le bruit était très fort ou dérangeant.

Ex: Paul prononça un **flot de paroles**. Ici, l'auteur veut indiquer que Paul a prononcé un nombre impressionnant de paroles en les comparant à un **flot**.

Δ Comme dans le dernier exemple, il arrive parfois que certaines hyperboles relèvent aussi de la métaphore*.

I

insistance

Procédé qui consiste à mettre l'accent, à s'arrêter avec force sur un point particulier.

Δ L'anaphore*, l'énumération*, la gradation*, l'hyperbole*, le parallélisme*, le pléonasme* et la répétition* sont des figures d'insistance.

interrogation

L'interrogation relève de la fonction expressive du langage et cherche à traduire une émotion.

Δ L'interrogation directe est caractérisée par l'emploi du point d'interrogation.

Ex: Qui est là?

Δ L'interrogation peut aussi être indirecte. Il y a alors absence du point d'interrogation.

Ex: Je **me demande** qui est là.

intertextualité

Ensemble des relations existant entre un texte (généralement littéraire) et un

ou plusieurs autres textes avec lesquels le lecteur établit des rapprochements.

inversion

Figure de style qui consiste à renverser l'ordre des constituants d'une phrase.

Δ Elle est généralement marquée par un signe de ponctuation.

Ex: **Ce matin**, le soleil s'est levé tôt.

Δ L'inversion sera considérée comme une figure de style uniquement si elle a un caractère surprenant ou répétitif dans un texte.

itinéraire

Δ Voir: déplacement des personnages*.

L

légende

Récit* populaire et oral, plus ou moins fabuleux, dans lequel la réalité historique est déformée et amplifiée par l'imagination et prend parfois une dimension mythique.

Ex: *La légende du Roi Arthur*.

légitimité d'une action

Une action est dite «légitime» quand elle repose sur une logique, une motivation, une justification précise et compréhensible. Opposée à la gratuité d'une action*.

Δ Ainsi, dans certains procès, parle-t-on de *légitime défense*.

litote

Figure de style qui consiste à atténuer l'expression de sa pensée pour faire entendre le plus en disant le moins. Opposée à l'hyperbole.

Δ On se sert d'une litote quand on suggère une idée par la négation de son contraire.

Ex: Ce n'est **pas très mauvais**.

Ici, **Ce n'est pas très mauvais** signifie: «C'est très bon.» Il s'agit d'une atténuation*.

M

mélioratif

Qui présente quelqu'un ou quelque chose sous un jour favorable. Opposé à péjoratif*.

Δ Il importe de distinguer le vocabulaire mélioratif employé par un auteur* de celui employé par un personnage*.

Ex: La femme de Curley est une **véritable beauté**, expliqua Lennie. Ici, les mots **véritable beauté** employés par le personnage de Lennie sont mélioratifs.

merveilleux

Ce qui est inexplicable de façon naturelle, ce qui est surnaturel.

métamorphose

Changement de nature, de forme ou de structure si considérable que l'être ou l'objet qui en est l'objet n'est plus reconnaissable.

Ex: Dans un conte, il arrive parfois que les grenouilles se transforment en princes quand on les embrasse.

métaphore

Figure de style qui consiste à rapprocher des éléments qui ont un rapport de similitude sans l'utilisation d'un outil de comparaison.

Δ La métaphore est, en quelque sorte, une comparaison incomplète.

Ex: **Paul** est un **vrai lion enragé** quand on le provoque.

Ici, l'auteur établit une analogie*, une métaphore entre **Paul** et un **vrai lion enragé**.

Δ Une métaphore sollicite davantage la sensibilité et l'intuition du lecteur parce que les éléments pour

l'expliquer ne sont pas toujours donnés.

- Δ Une métaphore peut être plus qu'une phrase. Elle peut être développée tout au long d'un texte. Elle est alors dite «filée».

métonymie

Figure de style qui consiste à désigner un concept au moyen d'un terme désignant un autre concept qui lui est uni par une relation évidente (la cause pour l'effet, le contenant pour le contenu, le signe pour la chose signifiée).

- Δ La métonymie vise à créer un effet de condensé, de raccourci propre parfois à convaincre ou à impressionner le lecteur.

Ex: Boire un **verre** (le contenant pour le contenu: on ne boit pas le verre lui-même).

Ex: Il ne cessait de nous rappeler l'amour du **drapeau** (le signe drapeau pour la chose signifiée pays).

mission

- Δ Voir: objet*.

monologue

Discours d'un personnage qui parle seul ou qui pense tout haut. Opposé au dialogue*.

- Δ Un monologue intérieur est une longue suite de pensées d'un personnage.

- Δ Voir: dialogue*, discours rapporté direct*, discours rapporté indirect* et soliloque*.

mythe

Récit fabuleux, souvent d'origine populaire et orale, qui met en scène des êtres incarnant sous une forme symbolique des forces de la nature, des aspects de la conditions humaines.

Ex: Le mythe de Prométhée.

N

narrataire

En plus du lecteur, personne ou personnage à qui s'adresse le récit.

- Δ Le narrataire peut être explicite (nommé par l'auteur) ou implicite.

narrateur

Celui qui raconte un récit. A ne pas confondre avec l'auteur* qui est une personne réelle qui a écrit un ou plusieurs ouvrages littéraires.

- Δ Le narrateur et l'auteur sont la même personne uniquement dans le cas d'une autobiographie.

- Δ Il existe trois types de narrateur:

- omniscient. Il ne s'agit pas d'un personnage du récit, mais d'une personne extérieure à l'action qui voit tout, sait tout, connaît les pensées des personnages et est présent dans de multiples lieux à la fois. Il est caractérisé par l'emploi de la troisième personne (il/elle)

Ex: Agatha Christie est l'auteure des aventures de Miss Marple.

Le narrateur y est omniscient puisqu'il ne s'agit pas d'un personnage de ces récits.

- témoin. Il s'agit d'un personnage secondaire* du récit qui raconte l'aventure du personnage principal*. Il est limité dans le temps et l'espace. Il est caractérisé par l'emploi à la fois de la première personne (je/nous) quand il s'intéresse à lui-même et de la troisième personne (il/elle) quand il s'intéresse au personnage principal.

Ex: Sir Arthur Conan Doyle est l'auteur des aventures de Sherlock Holmes. Le Dr Watson, lui, en est le narrateur témoin.

- participant. Il s'agit du personnage principal* du récit qui raconte sa propre histoire. Il est caractérisé par l'emploi de la première personne (je/nous).

Ex: Gérard Bessette est l'auteur du Libraire. Hervey Jodoin, lui, en est le narrateur participant puisqu'il est le personnage principal qui raconte sa propre histoire.

- Δ Le narrateur adopte une focalisation*, un point de vue* et un ton* précis quand il raconte. Il est important de les déterminer.
- Δ A retenir: l'auteur invente l'histoire, le narrateur* la raconte, le personnage* la vit et le narrataire* la lit.

narration

Exposé écrit et détaillé d'événements, réels ou fictifs, qui impliquent des faits, des personnages, des lieux, un temps, un déroulement et un narrateur.

- Δ Une narration se déroule toujours dans un espace* et un temps* donnés.
- Δ La narration peut être construite selon un ordre chronologique* ou un ordre narratif*. Elle peut comprendre des analepses*, des ellipses* ou des prolepses*.
- Δ La narration fait souvent appel à plusieurs des sens physiques du narrateur (vue, ouïe, odorat, goûter et toucher). Il importe de les relever.
- Δ Une narration est dénotative* si elle ne s'intéresse qu'à l'aspect extérieur des actions, par exemple. Elle est connotative* si elle s'intéresse plutôt à ce qu'elles évoquent, ce qu'elles rappellent.
- Δ Une narration est effectuée selon une focalisation* précise.

niveau de langue

Voir: registre de langue*.

nouvelle littéraire

Récit généralement bref, de construction dramatique, et présentant des personnages peu nombreux. Il est centré sur l'évolution psychologique du personnage principal et se termine parfois par une fin inattendue mais qui ne manque pas de logique.

O

objet

Dans le schéma actantiel*, but que cherche à atteindre le personnage principal*.

- Δ L'objet consiste en un problème à résoudre, en un désir ou un besoin à combler, en une réponse à une provocation ou en un projet à réaliser.
- Δ Règle générale, dans le schéma narratif*, l'objet peut s'apparenter à l'élément déclencheur*.
- Δ Dans le conte, on parle également de mission*.

obstacle

Dans un conte*, élément naturel, difficulté qui s'oppose à la mission* du héros*.

- Δ Un obstacle n'est pas un personnage.

opposant

Dans le schéma actantiel*, personnage secondaire* qui nuit, volontairement ou non, au personnage principal* dans la quête de son objet*.

- Δ Dans un conte*, on parle également d'ennemi*.

opposition

Rapport de choses opposées qui ne peuvent coexister sans se nuire, sans s'exclure.

Δ L'antithèse*, le chiasme* et l'oxymore* sont des figures d'opposition.

ordre chronologique

Ordre dans lequel sont survenus les événements dans la réalité. Ils répondent donc à la logique du temps. Parfois opposé à l'ordre narratif*.

ordre narratif

Ordre dans lequel sont racontés les événements dans le récit. Ils répondent donc à la logique du récit. Parfois opposé à l'ordre chronologique*.

Δ Voir: analepse* et prolepse*.

osmose

Figure de style qui consiste en une interpénétration, une influence réciproque entre deux éléments différents.

Δ Par exemple, il peut y avoir osmose entre l'état psychologique d'un personnage et les lieux où il vit (une vie bouleversée correspondrait à des lieux en désordre) ou encore entre un personnage et les conditions météorologiques qui l'entourent (un personnage serait tourmenté alors qu'une grosse tempête fait rage à l'extérieur).

oxymore

Figure de style qui consiste à lier, juxtaposer ou rapprocher dans un même groupe de mots des termes contradictoires pour en faire ressortir le contraste, l'opposition*.

Ex: Un **pauvre riche**.

P

parallélisme

Figure de style qui consiste à mettre en parallèle, à rapprocher deux ou plusieurs idées. Le parallélisme permet

parfois d'appuyer avec insistance* sur un élément particulier.

Ex: *Des trains sifflaient* de temps à autre et *des chiens hurlaient* de temps en temps. (Queneau)

Ici, le parallèle est établi entre les **trains** et les **chiens**. On insiste sur leur aspect bruyant, sonore.

Δ Pour être réussi, un parallélisme doit respecter une certaine symétrie. Dans l'exemple précédent, on notera la symétrie des deux phrases P composées chacune d'un GNs, d'un verbe à l'imparfait et d'un complément de P.

péjoratif

Aussi appelé : dépréciatif. Qui diminue la valeur, le prix de quelqu'un ou de quelque chose. Opposé à mélioratif*.

Δ Il importe de distinguer le vocabulaire péjoratif employé par un auteur* de celui employé par un personnage*.

Ex: La femme de Curley est une **garce**, expliqua Candy.

Ici, le mot **garce** employé par le personnage de Candy est péjoratif.

personnage

Personne qui figure dans un récit.

Δ Un objet ou un animal peut être considéré comme un personnage si son rôle dépasse celui de l'accessoire ou s'il possède des qualités propres à l'humain (parole, sentiment, etc.).

Δ Un personnage peut être réel, imaginaire ou archétype.

- réel: personnage physique qui évolue effectivement dans le récit;
- imaginaire: personnage qui n'existe qu'en pensée (rêve, souvenir, imagination);
- archétype: personnage original, que l'on retrouve souvent dans

les diverses mythologies, et de qui découle une série de personnages analogues et plus récents.

Δ Il existe plusieurs types de personnage.

- principal: il est au centre de l'histoire racontée. Il est, en quelque sorte, le héros*.
- secondaire: il gravite autour du personnage principal. Il est généralement adjuvant* ou opposant*.
- figurant: il occupe un rôle effacé. Il est, en quelque sorte, accessoire au récit.

Δ Un personnage peut être le narrateur* de l'histoire racontée ou peut en être le narrataire*.

Δ Voir: action, adjuvant, antithèse, archétype, auteur, **déplacement**, dépréciatif, destinataire, destinateur, dialogue, discours direct, discours rapporté indirect, **espace**, événement, évolution psychologique, focalisation, héros, mélioratif, monologue, narra-taire, narrateur, registre de langue, opposant, **osmose**, personnification, **portrait**, **présentation du personnage**, réaction psycholo-gique, schéma actantiel, schéma narratif, soliloque, stéréotype, sujet, symbole, **temps**, thème, valeur, vocabulaire.

personnification

Figure de style qui consiste à faire d'un être inanimé, d'un objet ou d'une idée abstraite un personnage réel.

Ex: La **mort** est venue ce matin et l'a pris dans **ses grands bras**.

Ici, la mort est personnifiée comme s'il s'agissait d'un personnage réel muni de bras. On effectue alors une analogie*.

Ex: Dans un conte, il n'est pas rare de voir des objets ou des arbres parler, par exemple.

phonème

Plus petite unité de son décomposable d'un mot.

Ex: Le mot **mort** comprend trois phonèmes, soit les sons [m], [o] et [r].

pièce

Au théâtre, ouvrage littéraire conçu et destiné à être joué sur scène.

Ex: *L'Avare*, de Molière.

pléonasme

Figure de style qui consiste à utiliser des termes qui redisent ce qui a été dit en vue de renforcer l'expression de la pensée, d'insister sur un élément précis.

Ex: Je l'ai **vu**, dis-je, **de mes propres yeux** (Molière)

Ici, il est évident qu'on ne peut voir que de ses propres yeux.

poésie

Art du langage visant à exprimer ou à suggérer quelque chose par le rythme, l'harmonie et l'image. Opposée à la prose*.

Δ La poésie est généralement soumise à des règles de forme et de versification*.

Δ Voir également: alexandrin*, ballade*, césure*, chiasme*, enjambement*, envoi*, prose*, quatrain*, refrain*, rejet*, rime*, sonnet*, strophe*, syllabe*, tercet*, versification*.

Δ Voir:

point de vue

Dans un texte narratif, le narrateur peut adopter un point de vue distancé ou engagé.

Δ Le point de vue est distancé quand le narrateur raconte ou décrit de manière neutre et objective.

Δ Le point de vue est engagé quand le narrateur manifeste sa présence, interpelle le destinataire, ou raconte, décrit ou commente de manière subjective pour signaler sa certitude, son incertitude, son appréciation ou son jugement.

polysémie

Caractère d'un mot qui possède plusieurs sens. Opposé à monosémie.

Ex: Table (meuble)
Table (des matières)

ponctuation expressive

On dit d'une ponctuation qu'elle est «expressive» quand elle fait appel aux signes de ponctuation suivants: le point d'exclamation, le point d'interrogation et les points de suspension.

Δ Ainsi, il existe un monde de différences entre les quatre phrases suivantes où seule la ponctuation varie:

Elle le sait .

Elle le sait !

Elle le sait ?

Elle le sait ...

portrait

Description extérieure et/ou intérieure d'un personnage*. Il peut s'agir de caractéristiques physiques, psychologiques ou sociales.

Δ Le personnage peut être introduit de différentes manières (voir: présentation du personnage*).

Δ Le portrait est effectué selon une focalisation* précise.

Δ Le portrait peut être construit selon un ordre logique. On peut ainsi décrire un personnage des pieds à la tête (du bas vers le haut). Il s'agit

en quelque sorte de déterminer comment se pose le regard du narrateur sur le personnage.

Δ Le portrait fait souvent appel à plusieurs des sens physiques du lecteur (vue, ouïe, odorat, goûter et toucher). Il importe de les relever.

Δ Le portrait est dénotatif* s'il ne s'intéresse qu'à l'aspect extérieur d'un personnage, par exemple. Il est connotatif* s'il s'intéresse plutôt à ce qu'évoque, ce que rappelle le personnage

Δ Lorsqu'on établit le portrait d'un personnage, il peut être utile de s'attarder aux points suivants:

- nom, prénom ou surnom;
- aspect physique (âge, taille, poids, couleur des yeux, couleur des cheveux, voix, particularités ou handicaps physiques, vêtements);
- aspect psychologique (caractère, comportement, sentiment, habitude de vie, tic ou manie);
- particularités (statut civil, lieu de naissance, origine sociale, milieu social actuel, emploi ou métier);
- type de personnage (principal, secondaire ou figurant / narrataire, narrateur)
- liens avec les autres personnages (sujet, opposant, adjuvant, destinataire, destinataire / travail, famille, amour, etc.);
- renseignements biographiques fournis sur le personnage;
- registre de langue du personnage (populaire, familier, standard, soigné)
- environnement du personnage (voir: déplacement*, espace* et osmose*)
- valeurs* du personnage
- symbole* incarné par le personnage

présentation du personnage

Dans un récit, un personnage peut être présenté de multiples façons:

- Il peut être introduit de façon détaillée par le narrateur.
- Il peut être introduit sans aucun détail par le narrateur.
- Il peut être introduit par un autre personnage.
- Il peut s'introduire lui-même.

Δ Voir: portrait* et personnage*.

prolepse

Toute manoeuvre narrative consistant à raconter ou évoquer d'avance un événement ultérieur au point de l'histoire où l'on se trouve. Opposée à l'analepse*.

Δ La prolepse est, en quelque sorte, une «anticipation». Elle peut être effectuée par le narrateur*, mais aussi par un personnage lorsqu'il anticipe le futur, lorsqu'il fait un rêve prémonitoire, etc.

Δ La prolepse est plus rare que son contraire, l'analepse*, puisqu'elle risque de compromettre le suspense inhérent au récit.

Δ La prolepse peut également donner un rythme au récit: elle bouleverse l'ordre chronologique.

prose

Tout discours qui n'est soumis à aucune des règles de la versification*. Opposée à la poésie*.

prosopopée

Figure de style par laquelle l'auteur met en scène les absents, les morts, les êtres surnaturels ou même les êtres inanimés.

Ex: O **César!** Du royaume des morts, vous devez bien vous moquer de moi!

Ici, **César** est un personnage mort et qu'on met en scène.

Q

quatrain

En poésie*, strophe* (ou paragraphe) formée de quatre vers*.

R

réaction psychologique

Attitude, geste, action, parole, ton ou débit de la voix qui traduit la pensée, l'état d'âme d'un personnage.

récit

Relation orale ou écrite de faits imaginaires ou réels. Le récit est la façon de raconter les événements. Opposé à histoire*.

refrain

En poésie*, suite de mots ou de phrases répétés à la fin de chaque strophe* d'un poème à forme fixe.

registre de langue

Aussi appelé: niveau de langue. On distingue généralement quatre registres de langue: le langage populaire, le langage familier, le langage standard (neutre) et le langage soigné (soutenu).

Δ populaire.

Ex: «Mon prof, y'é méga hot!»

Δ familier.

Ex: «Mon prof est super!»

Δ standard (neutre).

Ex. «Mon professeur est intéressant.»

Δ soigné (soutenu).

Ex. «Mon mentor est d'une intelligence lumineuse.»

Δ Le registre de langue est souvent le reflet de la classe sociale d'un personnage ou même d'un auteur.

rejet

En poésie*, court élément de phrase placé au début d'un vers*, mais rattaché

étroitement par le sens au vers précédent.

Δ On rejette parfois au début d'un vers un élément significatif ou important.

Ex: Demain, au lever du soleil,
Je partirai. J'ouvrirai un oeil ...

répétition

Figure de style qui consiste à employer plusieurs fois le ou les mêmes termes pour renforcer avec insistance* un sentiment ou une idée.

Δ On peut répéter une multitude d'éléments: nom, adjectif, verbe, proposition, phrase, etc.

Δ Une répétition sera considérée comme une figure de style uniquement si elle a un caractère surprenant ou significatif dans un texte.

Ex: Il **marcha, marcha** et **marcha**.
Ici, l'auteur insiste sur le fait que le personnage a beaucoup marché.

résultat

Aussi appelé : dénouement. Dans le schéma narratif*, événement ou action qui vient mettre un terme au récit.

Δ Le résultat est directement relié à l'élément déclencheur*. Il est généralement la réponse à un problème, l'assouvissement d'un désir ou d'un besoin, la réponse à une provocation ou la réalisation d'un projet.

Δ Certains enseignants ajoutent le résultat au schéma actantiel*, bien que cette notion ne devrait pas y figurer en théorie. Dans ce cas, le résultat est directement relié à l'objet*.

rhétorique

Art de bien s'exprimer; technique de la mise en oeuvre des moyens

d'expression (par la composition, les figures de style*).

rime

En poésie*, disposition de sons (ou phonèmes*) communs à la finale des mots placés à la fin de deux ou plusieurs vers*.

Δ Il existe différents types de rimes.

Rime pauvre: comprend seulement un phonème identique.

Ex: Arrivé enfin au **bout**,
Je ne vis rien du **tout**

Rime suffisante: comprend deux phonèmes identiques

Ex: Ce fut au pied de cette **tour**
Que je lui déclarai mon **amour**

Rime riche: comprend trois phonèmes identiques.

Ex: Ce fut alors à mon **tour**
De voir celui qui nous **entoure**

Rime féminine: qui est terminée par un [e] muet.

Ex: De tout ,je suis **capable**

Rime masculine: qui est terminée par un autre son que le [e] muet.

Ex: Je vis dans cette **maison**.

Δ Des rimes sont dites plates quand elles sont accouplées deux à deux (aabb); croisées quand elle sont alternées (abab); ou embrassées quand un couple d'une espèce enserme un couple d'une autre espèce (abba).

Ex: rimes plates (aabb)

J'aime beaucoup m'amuser
Car cela me change les **idées**.
J'irai me promener en vélo
Ou encore m'amuser sur l'**eau**.

Ex: rimes croisées (abab)

Tout est tranquille dans ma **cour**.
Les oiseaux sont encore endormis
Que ce calme dure **toujours**
Pour que je puisse rêver dans mon **lit!**

Ex: rimes embrassées (abba)

Je me lève paresseusement le **matin**
Et les marguerites sont toutes fleuries.
Tout le jardin de mon amie me **sourit**
Et je rêve de lui tenir la **main**.

roman

Oeuvre d'imagination en prose*, assez longue, qui nous présente et fait vivre dans un milieu et un temps donnés des personnages* présentés comme réels, nous fait connaître leur psychologie, leur destin, leur aventure.

- Δ Il existe différents types de roman: d'amour, d'aventure, d'anticipation, de science-fiction, d'horreur, historique, policier, etc.

rythme de narration

Rythme à lequel sont présentés les faits, les actions du récit.

- Δ Ce rythme peut s'évaluer en se basant sur:
- le nombre d'actions par rapport à la durée narrative* (beaucoup d'actions en peu de mots indique généralement un rythme rapide)
 - l'emploi de certains mots ou expressions pour décrire les actions (verbes, ex.: précipiter, courir, se languir; adverbe de manière, ex.: rapidement; adverbe de temps, ex.: tout à coup; etc.);
 - la longueur des phrases, l'ajout ou non de détails, d'appositions, d'incises, de descriptions, de portraits.
- Δ L'analepse*, l'ellipse* et la prolepse* peuvent également donner un rythme au récit en le ralentissant ou en l'accéléralant.

S

scène

Au théâtre*, une scène est tout d'abord le lieu où les acteurs paraissent devant le public. Une scène est aussi une partie, une division d'un acte*.

schéma actantiel

Le schéma actantiel est une façon simple de résumer un récit. Il est basé sur les personnages et leurs actions.

- Δ Il comprend les notions de sujet*, d'objet*, d'adjuvant*, d'opposant*, de destinataire*, de destinataire* et de résultat*.
- Δ Les éléments de ce schéma ne sont pas toujours explicites: il faut parfois les dégager par déduction.

schéma narratif

Le schéma narratif est une façon simple de résumer un récit. Il est basé sur les faits ou les actions narrés dans le récit.

- Δ Il comprend les notions de situation initiale*, d'élément déclencheur*, de processus de transformation*, de résultat* et de situation finale*.
- Δ Les éléments de ce schéma ne sont pas toujours explicites: il faut parfois les dégager par déduction.
- Δ Il arrive aussi que l'ordre narratif du récit ne respecte pas l'ordre chronologique suggéré dans le schéma narratif.

sens figuré

Sens d'un mot qui est perçu comme une figure de style (métaphore, métonymie, etc.). Opposé au sens propre*.

Ex: Il est un **bourreau** de travail. Ici, le mot **bourreau** n'est pas employé dans son sens propre qui signifie

«personne qui inflige des peines corporelles».

sens propre

Sens premier ou courant d'un mot, d'une expression; le plus proche du sens indiqué dans le dictionnaire. Opposé au sens figuré*.

Ex: Le **bourreau** l'a décapité. Ici, le mot **bourreau** est employé dans son sens propre.

séquences textuelles

Tous les textes sont constitués d'une séquence dominante dans laquelle peuvent s'insérer d'autres séquences, plus courtes.

Δ On retrouve divers types de séquences: argumentative, descriptive, explicative, dialogale et narrative.

situation finale

Dans le schéma narratif*, état psychologique final du personnage principal*. Il présente un nouvel équilibre qui permet de connaître les transformations psychologiques et affectives du personnage principal. À ne pas confondre avec le résultat*.

Δ Il arrive parfois que la situation finale ne soit pas décrite dans un récit.

situation initiale

Dans le schéma narratif*, état dans lequel est le personnage principal avant que ne survienne l'élément déclencheur. On présente alors le personnage dans son quotidien et celui-ci semble manifester un certain équilibre psychologique.

Δ Règle générale, la situation initiale répond aux questions suivantes: qui? quoi? quand? où? comment?

Δ Il arrive parfois que la situation initiale ne soit pas décrite dans un récit. On dit alors qu'elle est implicite

soliloque

Discours d'une personne qui se parle à elle-même. Opposé au dialogue*.

Δ Un soliloque est aussi défini comme le discours d'une personne qui, en compagnie, est seule à parler ou semble ne parler que pour elle.

Δ Voir: discours direct*, discours rapporté indirect* et monologue*.

sonnet

En poésie*, principale forme fixe de poème.

Δ Le sonnet a quatorze vers. Il est composé de deux quatrains* à rimes embrassées* (abba abba) et de deux tercets* présentant deux rimes plates* et quatre rimes embrassées* (ccd eed).

stéréotype

Personnage, situation, action ou geste qui paraît sortir d'un moule, figé, dépourvu d'originalité; qui se présente toujours sous la même forme.

Δ Le stéréotype est un «cliché», une image toute faite.

Δ Il est plus récent que l'archétype*.

Ex: Dans un conte*, la princesse est toujours une blonde aux yeux blonds; le prince, lui, est fort et vaillant.

strophe

En poésie* ensemble formé de plusieurs vers*. Synonyme: paragraphe.

Δ Un distique comprend deux vers; un tercet, trois; un quatrain, quatre; un quintil, cinq; et un sizain, six.

sujet

Dans le schéma actantiel*, personnage principal* du récit.

- Δ C'est autour du sujet que gravitent les autres personnages et les principales actions du récit.

suspension

La suspension relève de la fonction expressive du langage et cherche généralement à traduire une émotion.

- Δ La suspension est caractérisée par l'emploi des points de suspension.
Δ Elle peut également indiquer le passage du temps, qu'un interlocuteur a été interrompu ou qu'une idée est sous-entendue.

Ex: Il le regarda avec un visage qui en disait long ...

syllabe

En poésie*, groupe de consonnes et de voyelles qui se prononcent d'une seule émission de voix.

Ex Le mot «ma-man» comprend deux syllabes.

symbole

Les définitions d'un symbole sont nombreuses mais, de façon générale, il s'agit de mots, d'êtres ou d'objets auxquels on a recours pour représenter une idée. Ce sont des images poétiques très riches, mais difficiles à traiter. C'est souvent l'ensemble du texte qui confère une valeur symbolique à un objet.

- Δ Ce qui représente autre chose en vertu d'une correspondance d'idées.

Ex: Le blanc évoque la pureté.

Ex: L'oiseau évoque la liberté.

Ex: Le feu évoque la passion.

- Δ Objet ou fait qui évoque, de par sa forme ou de par sa nature, une association d'idées avec quelque chose d'abstrait ou d'absent.

Ex: Ainsi, dans *La fille laide*, d'Yves Thériault, les montagnes évoquent les femmes aux formes généreuses. L'être évoque,

quant à lui, l'asservissement d'Édith.

- Δ Objet ou image ayant une valeur évocatrice, mystique, magique.

Ex: Une croix.

- Δ Élément ou énoncé descriptif ou narratif qui est susceptible d'une double interprétation, sur le plan réaliste et sur le plan des idées.

Ex: Dans *Germinal*, d'Émile Zola, la lutte des mineurs est aussi la représentation symbolique de la lutte des classes.

- Δ Personne qui incarne, qui personnifie de façon exemplaire une idée, une valeur.

Ex: Hercule est un personnage symbolisant la force.

- Δ Une interprétation symbolique dépend de celui qui l'émet et de ses convictions, de ses valeurs (féminis-tes, psychanalytiques, marxistes, etc).

- Δ Un même élément peut être interprété de diverses façons. Cependant, une interprétation symbolique n'est valide que si elle s'appuie sur des arguments solides. Par exemple: le titre de l'oeuvre; les lieux; les décors; l'époque; les faits; les circonstances; les liens, comportements, gestes, attitudes, actions, habitudes, valeurs* et portraits des personnages; le vocabulaire employé par un personnage ou par l'auteur; etc.

- Δ À noter: les noms des lieux et des personnages sont parfois symboliques.

synecdoque

Figure de style qui consiste à prendre la matière pour l'objet ou l'objet pour la matière, le genre pour l'espèce ou l'espèce pour le genre, le tout pour la partie ou la partie pour le tout.

Ex: Ils ont croisé le **fer** (La matière pour l'objet: **fer** pour épée)

Ex: Le lion épiait le chasseur et soudain le **fauve** bondit sur lui. (L'espèce pour le genre: **fauve** pour lion)

Ex: Il l'a accueilli sous son **toit**. (La partie pour le tout: **toit** pour la maison)

T

temps

Époque, année, saison, journée, moment où se déroulent les actions du récit.

Δ Le temps peut être réel, imaginaire ou archétype.

- réel: moment où évolue effectivement le personnage;
- imaginaire: moment où le personnage évolue par la pensée (rêve, souvenir, imagination);
- archétype: moment, réel ou imaginaire, auquel on associe spontanément un événement, une situation, un sentiment ou un lieu

Ex: On associe toujours le Moyen Age aux chevaliers et aux châteaux.

Δ L'époque où se déroulent les actions peut expliquer certains comportements ou attitudes des personnages.

Ex: Durant les guerres, certains hommes paisibles deviennent de véritables monstres.

Δ La saison où se déroule le récit peut également être symbolique: ainsi, l'automne est souvent associé à la mort.

Δ Lorsqu'il n'est pas indiqué clairement, on peut déterminer le temps où se déroulent les actions

d'un récit par le biais de repères historiques connus, d'objets propres à certaines époques, etc.

Ex: J'ai connu Émilie deux jours après le **nauffrage du Titanic**. (Donc, le 17 avril 1912.)

Ex: Je reçus alors un **télégramme** ... (On peut présumer qu'il s'agit du 19e siècle ou du début du 20e.)

Ex: **Les premières neiges** venaient de tomber que... (Fin automne/ début hiver)

Δ A propos du temps, voir également: analepse*, déplacement*, durée réelle*, durée narrative*, ellipse*, ordre chronologique*, ordre narratif*, prolepse*.

tercet

En poésie*, strophe* (ou paragraphe) formé de trois vers*.

théâtre

Art visant à représenter devant un public, selon des conventions qui ont varié avec les époques et les civilisations, une suite d'événements où sont engagés des êtres humains parlant et agissant.

Δ Une pièce de théâtre se divise généralement en actes* et les actes, en scène*.

Δ Le texte d'une pièce de théâtre comprend généralement des didascalies*.

thème

Les définitions d'un thème sont nombreuses.

Δ Idée fondamentale qu'on développe dans un ouvrage littéraire, autour de laquelle s'organisent les actions. Un texte peut aborder plusieurs thèmes secondaire, mais celui-ci s'articule

généralement autour d'un seul thème central

- Δ Certains thèmes sont dits «éternels»: le temps, la vengeance, l'amour, l'honneur, la violence, la mort, le voyage, la richesse, la guerre, etc. D'autres sont propres à une époque précise: le sida, l'absurdité, le spleen.
- Δ Pour trouver le thème d'un récit, on peut se baser entre autres sur le titre de l'oeuvre; les lieux; les décors; l'époque; les faits; les liens, comportements, gestes, attitudes, actions, habitudes, valeurs* et portraits* des personnages; le vocabulaire employé par un personnage ou l'auteur; la symbolique, les champs lexicaux*, etc.

ton

Manière de s'exprimer, tant à l'oral qu'à l'écrit.

- Δ Il existe des multitudes de tons: humoristique ou ironique (recours à des jeux de mots, à la parodie, à la caricature) dramatique ou tragique (recours à un vocabulaire connotatif ou à des situations décrivant des émotions fortes), poétique ou lyrique (recours à un vocabulaire expressif ou à des sensations liées à la nature), familier (recours à un vocabulaire de langue familière ou à des procédés propres à l'oralité), etc.
- Δ Le ton peut aussi se rapporter à la qualité sonore de la voix humaine: un ton nasillard, froid, hargneux, grave.

V

valeur

Croyances, convictions, idéaux et principes qui guident les pensées et les gestes des personnes. Ce qui est posé comme bien, beau, vrai, mal, selon des critères personnels ou sociaux, et qui sert de référence, de principe à un personnage ou à un auteur.

Ex: Le respect, la paix, le bonheur, la sécurité, la liberté, la sagesse, le sens du devoir, l'ordre, la fidélité, la réussite sociale, l'amitié, la famille, etc.

- Δ Une valeur peut être d'ordre moral ou religieux (secourir les malheureux, respecter les autres, etc.) ou d'ordre social (l'éducation, la réussite financière, etc.).
- Δ Les valeurs peuvent varier selon les lieux et l'époque représentés dans le récit. Ainsi, dans un monastère, on retrouvera davantage des valeurs de partage, par exemple. Par ailleurs, la religion est une valeur très présente dans les récits illustrant le Québec des années 1920, par exemple.
- Δ On peut déterminer les valeurs d'un personnage par sa culture; son environnement; son comportement; ses liens, ses gestes, ses attitudes, ses actions, ses habitudes, ses paroles; sa position sociale; son caractère symbolique; le vocabulaire utilisé pour le décrire; etc.
- Δ Il importe de distinguer les valeurs d'un personnage de celles de l'auteur. Un personnage peut prôner le racisme alors l'auteur, lui, n'est pas raciste.

Δ A noter: une valeur préconisée par un personnage, si elle est significative, peut être le thème d'une oeuvre.

Ex: Les ogres, les vampires et les fées ne sont pas des être vraisemblables.

vers

En poésie*, assemblage de mots mesurés selon le nombre de syllabes et rythmés selon certaines règles. Généralement, chaque vers commence par une majuscule.

Δ Un vers correspond ni plus ni moins à une ligne d'une oeuvre poétique.

Δ Un vers est dit régulier quand le nombre de syllabes est toujours compté. Il est dit libre quand on y reconnaît aucune volonté de mesure possible.

Δ Un alexandrin compte douze syllabes; un décasyllabe, dix; un octosyllabe, huit; et ainsi de suite.

versification

Ensemble de règles que suit le poète quand il compose des vers*.

vocabulaire

Le vocabulaire est l'ensemble des mots employés par un auteur ou un personnage.

Δ En analyse littéraire, il importe de distinguer le vocabulaire employé par l'auteur de celui employé par le personnage.

Δ Un vocabulaire peut être mélioratif* ou péjoratif*, connotatif* ou dénotatif*. Un mot peut être employé au sens propre* ou au sens figuré*.

vraisemblable

Qui semble vrai; qui appartient ou qui est conforme à la réalité; qui est possible, réalisable; qui pourrait réellement exister.