

❑ LECT 6 N° 1 : Théâtre : le lieu de représentation

Scène : emplacement où les acteurs paraissent devant le public.

Coulisses : parties cachées derrière la scène.

Côté cour : côté droit de la scène vu de la salle.

Côté jardin : côté gauche de la scène vu de la salle.

Décor : arrangement de la scène pour donner au spectateur une idée de là où se passe l'action.

Plateau : plate-forme où est représenté le spectacle : les planches, la scène

Parterre : partie d'une salle de théâtre qui se situe au rez-de-chaussée, derrière les fauteuils d'orchestre.

Balcon : galerie d'une salle de spectacle s'étendant d'une avant-scène à une autre. (loges)

Rampe : rangée de lumières disposées au bord de la scène.

❑ LECT 6 N° 2 : Théâtre : le vocabulaire du texte de théâtre

Acte : division de la pièce en fonction du déroulement de l'action. Généralement, il y a 3 ou 5 actes dans une pièce.

Scène : partie ou division d'un acte sans changement de personnages.

Didascalies ou indications scéniques : elles sont souvent en italique et sont données par l'auteur pour donner des informations sur la mise en scène : entrée ou sortie d'un personnage, ton d'une réplique, élément de décor, geste à accomplir, etc.

Réplique : texte dit par un personnage au cours d'un dialogue de théâtre.

Aparté : mot ou parole que l'acteur dit à part et que le spectateur seul est censé entendre.

Dénouement : dernier acte de la pièce dans lequel tous les problèmes qu'ont connus les personnages se « dénouent » et trouvent une solution.

❑ LECT 6 N° 3 : Théâtre : les différentes pièces de théâtre

Comédie : Pièce de théâtre qui provoque le rire des spectateurs et dont le dénouement est heureux.

Tragédie : Pièce dont le dénouement est en général malheureux.

❑ LECT 6 N° 4 : Théâtre : les différents types de comique

➤ **Le comique de mots** se reconnaît par :

- un langage populaire, parfois grossier.
- des jeux sur les mots.
- des jeux sur les sonorités (bafouille,...)
- des mots en patois.
- des répétitions.
- des phrases inachevées.

➤ **Le comique de gestes** se reconnaît par :

- des menaces.
- des coups de bâton.
- des courses poursuites.
- des chutes.

➤ **Le comique de situation** se reconnaît car les personnages se trouvent dans une situation ridicule (*Ex : le mari trompé*), inattendue ou qui inverse les rapports.

➤ **Le comique de caractère** se reconnaît car tout le caractère d'un des personnages est centré sur un défaut qui le rend totalement aveugle, incapable d'avoir des échanges avec les autres et donc ridicule (l'avarice chez Harpagon)

❑ LECT 6 N° 5 : Poésie : la fable

- Un genre littéraire connu depuis l'antiquité

Un des plus grands fabulistes français, **La Fontaine** (17^{ème} siècle) s'est inspiré d'un auteur grec, **Esopé** (6^{ème} siècle av. J.C) et d'un auteur latin, **Phèdre**. De nos jours encore, certains auteurs écrivent des imitations de fables anciennes.

- Récit et morale

La fable est une histoire courte, souvent rédigée en vers, qui est destinée à amuser et à faire réfléchir le lecteur.

Les personnages principaux sont souvent des animaux qui parlent et expriment des émotions :

Ex : la Cigale et la Fourmi (La Fontaine). Ils mettent en scène les qualités et les défauts des êtres humains.

La moralité est une leçon de sagesse et permet au fabuliste de dénoncer la réalité.

❑ LECT6 N° 6 : Poésie : définition générale

Texte qui se caractérise par une disposition particulière des mots sur la page, par des effets sonores, par un choix de mots et des constructions grammaticales particulières.

❑ LECT 6 N° 7 : Poésie : le vers

Ligne de mots qui présente une unité de sens et une unité de rythme.

Ex : *Par les soirs bleus d'été, j'irai dans les sentiers* (Arthur Rimbaud)

tous les vers n'ont pas la même longueur. Les vers les plus fréquemment utilisés sont :

- **l'alexandrin** ou vers de douze syllabes :

Ex : *Un bouquet d'œillets blancs aux longues tiges frêles* (Victor Hugo)

- **le décasyllabe** ou vers de dix syllabes

Ex : *Cris de l'enfer! voix qui hurle et qui pleure!*

- **l'octosyllabe** ou vers de huit syllabes (Victor Hugo)

Ex : *Ils sont tout près ! Tenons fermée*

Cette salle où nous les narguons. (Victor Hugo)

Le compte des syllabes dans un vers :

Dans un vers, il y a autant de **syllabes** que de **sons voyelles prononcées**.

Ex : *Viens/mon /beau/chat/sur/mon/cœur/a/mou/reux/ : 10 syllabes*

Attention au « e » muet :

- devant une consonne il se prononce et compte pour une syllabe.

Ex : *Re/tiens/ les/ gri/ffes/ de/ ta /patte : 8 syllabes*

- il ne se prononce pas devant une voyelle ou un « h » muet ou en fin de vers.

Ex : *A/ cett(e)/ heur(e)/, en/ ce /lieu : 6 syllabes*

❑ LECT 6 N° 8 : Poésie : la rime

Son identique répété à la fin de plusieurs vers.

Ex : *Les sanglots longs*

Des violons

❑ LECT 6 N° 9 : Poésie : la strophe

La strophe est un regroupement de deux ou plusieurs vers. Une ligne vide sépare deux strophes.

Ex :

Par les soirs bleus d'été, j'irai dans les sentiers

Picoté par les blés, fouler l'herbe menue :

Rêveur, j'en sentirai la fraîcheur à mes pieds.

Je laisserai le vent baigner ma tête nue.

(...)

- Une strophe à **trois vers** se nomme un **tercet**
- Une strophe à **quatre vers** se nomme un **quatrain**

❑ LECT 6 N° 10 : Poésie : l'image poétique

Une image poétique consiste à associer deux termes ou remplacer un terme par un autre qui lui est proche. Ce remplacement crée une image poétique qui transforme la réalité.

Ex : Au bord du toit un nuage danse. (...)

❑ LECT 6 N° 11 : le haïku

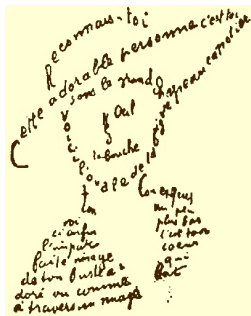
Petit poème classique japonais (il existe depuis le XI^{ème} siècle) constitué de trois vers qui comportent successivement cinq, sept et cinq syllabes. Un haïku doit toujours évoquer une saison et rendre compte d'une impression ressentie en un court instant.

Ex : Même mon ombre est/ En excellente santé/ Premier matin de printemps

Issa (1763-1827)

Fourmis sans ombre (Le livre de haïku), éd. Phébus, 1978

❑ LECT 6 N° 12 : Poésie : le calligramme



Le calligramme est une forme poétique artistique qui consiste à former par l'écriture un dessin représentant des éléments de la poésie écrite, c'est un poème dont la forme graphique des mots, des lettres ou de l'ensemble du texte est liée au thème abordé.

← Exemple : Calligramme de Guillaume Apollinaire

❑ LECT 6 N° 13 : Le conte : définition générale

Un conte est un récit qui rapporte des événements imaginaires. Il raconte un passage nécessaire, semé de difficultés puis couronné de succès, dans la vie du héros.

Il peut s'agir d'un passage d'un état à un autre (de la pauvreté à la richesse) ou de l'enfance à l'âge adulte.

Les contes sont un genre universel puisqu'on en trouve sur tous les continents, à toutes les époques avec une structure et des thèmes communs. Ils veulent divertir mais aussi éduquer.

❑ LECT 6 N° 14 : Le conte merveilleux

Il se situe dans une époque lointaine et imprécise, les lieux et les personnages contrastent fortement (palais-chaumières, paysans pauvres- princes et princesses...). Des êtres aux pouvoirs magiques aident le héros et orientent son destin en lui permettant de sortir des impasses. La fin de l'histoire est généralement heureuse car elle récompense le héros et punit les méchants.

❑ LECT 6 N° 15 : Le conte : les étapes

Situation initiale	cadre spatio-temporel, personnage principal malheureux. Décrite à l'IMPARFAIT
Élément perturbateur	Événement qui modifie la situation initiale et déclenche l'action du

	héros. Exprimé au PASSE SIMPLE.
Epreuves ou péripéties	Enchaînement d'actions qui permet au héros de montrer ses qualités.
Elément de résolution	Dernier événement qui met fin à l'action et comble le(s) manque(s) du héros.
Situation finale	Présente un nouvel état stable et heureux pour le héros.

❑ LECT 6 N° 16 : Le conte : les forces en présence

- Le héros : personnage principal, sujet de l'action, qui a une mission à accomplir. De cette façon, il veut combler un manque et prendre une revanche.
- Les aides ou adjuvants : personnages qui viennent en aide au héros par leurs conseils ou leurs pouvoirs magiques.
- Les opposants : personnages ou forces qui s'opposent au héros pour l'empêcher de mener à bien sa mission.

❑ LECT 6 N° 17 : Le mythe : Définition générale

Un mythe est un récit qui met en scène des êtres surhumains (des dieux, des géants...) et des actions imaginaires, et qui pose des questions universelles (d'où vient l'homme ? pourquoi l'univers est-il comme il est ?...).

Un mythe ressemble à un conte : on y trouve un héros, des personnages bons ou mauvais, et des péripéties qui forment le schéma narratif. Il se déroule souvent à une époque imaginaire très lointaine.

Ex.

❑ LECT 6 N° 18 : Le mythe : Ses fonctions

Expliquer : le mythe répond à une question que les hommes se posent. Mais attention ! Ses explications ne sont jamais scientifiques : vous trouverez dans les livres documentaires des réponses toujours différentes de celles du mythe.

Ex :

Rassurer : aux premiers temps de l'humanité, les hommes ont inventé des mythes pour se rassurer face à la maladie, à la mort, ou aux phénomènes difficiles à comprendre (*les éclipses, les marées...*)

Faire rêver et réfléchir : de nos jours, la science fournit beaucoup d'explications. Mais les mythes permettent d'imaginer des domaines encore inconnus (l'espace, par exemple). Ils invitent le lecteur à réfléchir sur le monde et sur lui-même.

Ex

❑ LECT 6 N° 19 : L'image : Les fonctions (ou buts) de l'image

1. La fonction raconte

Plusieurs images racontent une histoire (la bande dessinée). L'enchaînement des images correspond au déroulement de l'action.

2. La fonction décrit

L'image peut représenter le monde qui nous entoure (un objet, un paysage, un personnage, une scène...). L'artiste (photographe, peintre ou dessinateur) exprime sa vision personnelle du monde.

3. La fonction explique

L'image (le plus souvent un schéma, c'est-à-dire un dessin simplifié) permet de comprendre un fonctionnement.

4. L'image donne des arguments

L'image sert à souligner la justesse d'un propos (ex : *une photo de presse, la reproduction d'un document authentique*). Elle sert de preuve.

Elle sert aussi à convaincre, à attirer l'attention, soit dans un but commercial (c'est la cas de la publicité), soit dans le but de dénoncer une situation (ex : *photo d'un enfant amaigri pour la lutte contre la faim dans le monde*). Elle est argumentative.

❑ LECT 6 N° 20 : L'image : Les éléments de la bande dessinée

- Une page se nomme une planche (ce mot provient de la planche à dessin sur laquelle travaille le dessinateur).
- Les cases se nomment des vignettes.
- Une ligne de cases forment une bande.
- Les bulles contiennent les paroles des personnages.
- Le récit contenu dans des rectangles placés en général dans les coins en haut est le texte narratif ou récitatif.
- Un mot qui reproduit un son se nomme une onomatopée (ex : *boum, vlan...*) et rend l'histoire plus vivante.
- Idéogrammes : ce sont des traductions graphiques des sentiments ou pensées des personnages. Ils sont composés d'éléments qui remplacent souvent des injures censurées : bombe, tornade, tête de mort, caractères chinois, nuages barrés d'éclairs, etc.

❑ LECT 6 N° 21 : L'image : La composition de l'image

C'est la disposition des éléments représentés sur l'image. Ils peuvent occuper différentes places :

- le premier plan (le devant de l'image), souvent occupé par le sujet principal (ex : un personnage)
- l'arrière-plan (l'espace derrière le premier plan), qui représente le décor
- entre ces deux plans peuvent s'en trouver d'autres, intermédiaires : second plan, troisième plan...

❑ LECT 6 N° 22 : Image : les divisions d'un film

Les divisions d'un film : le plan et la séquence

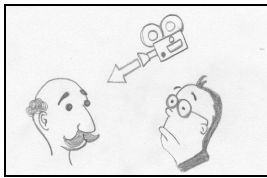
Un **plan** est un morceau de film enregistré dans une même prise. Un plan commence quand on allume la caméra, il s'arrête quand on l'éteint. Plusieurs plans qui racontent une même action ou se situent dans un même lieu se nomment une **séquence**.

❑ LECT 6 N° 23 : Image : le champ, l'angle et le mouvement dans un film

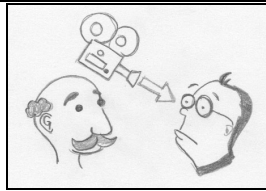
Lors d'un tournage d'un plan, ces trois éléments qui concernent la façon de filmer sont très importants.

➤ **Le champ**

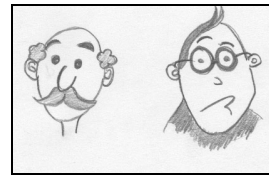
- **Le champ** désigne l'espace filmé que l'on verra à l'écran. **(1)**
- **Le contrechamp** consiste à retourner la caméra et à filmer l'endroit ou la personne qui est directement face au champ. Si on assemble au montage ces deux images, on aura l'impression que les deux personnages se parlent. **(2)**
- **Le hors champ** représente tout ce qui est hors de cet espace, tout ce que l'on ne voit pas et qui pourtant existe. **(3)**



1.



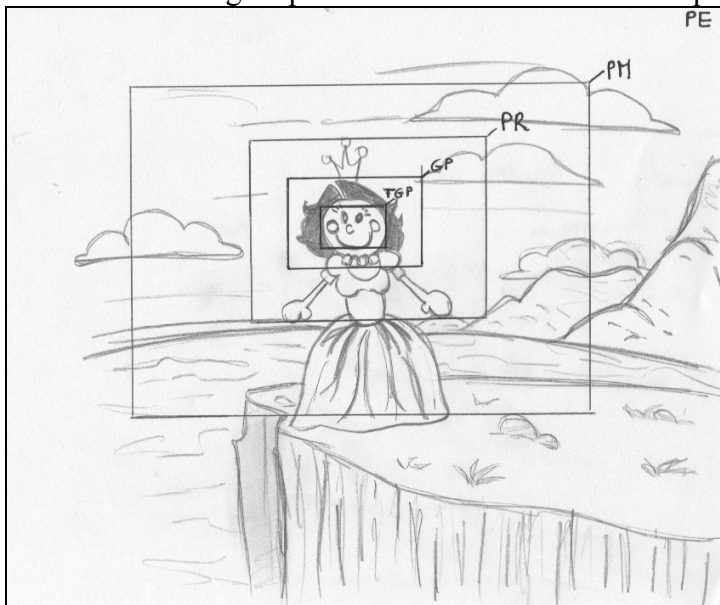
2.



3.

Le cadrage

- **P.E.** : le plan d'ensemble situe les lieux où se déroule la scène.
- **P.M.** : le plan moyen présente les personnages en entier de la tête aux pieds
- **P.A.** : le plan américain présente les personnages de la tête jusqu'à mi-cuisses. Ce plan a été très souvent utilisé dans les westerns.
- **P.R.** : le plan rapproché cadre une partie d'un personnage du visage jusqu'à la poitrine ou d'un objet.
- **G.P.** : le gros plan filme un personnage ou un objet très précis.
- **T.G.P.** : le très gros plan met en valeur un détail du personnage ou d'un objet.



L'angle : la caméra peut être placée de différentes façons :



1.



2.



3.

1. « à hauteur » : elle est à la même hauteur que le sujet filmé.
2. **en plongée** : la caméra est placée au-dessus du sujet et inclinée vers le bas.
3. **en contre-plongée** : la caméra est placée au-dessous du sujet et inclinée vers le haut.

Les mouvements de caméra :

Le réalisateur peut choisir de filmer dans un cadre unique, la caméra est alors appelée fixe. Mais il peut également filmer en déplaçant la caméra de plusieurs manières :

- le **panoramique** : la caméra pivote sur son axe de droite à gauche ou de bas en haut.
- le **travelling** : la caméra est fixée sur des rails ou une voiture.