

ART DE RAISONNER , ART DE DÉBATTRE

-RÉSUMÉ PARTIE I ENSEIGNÉE EN 2nde-

LES MOTS (S)ONT UN POUVOIR

Ce résumé du cours de 2nde vise à vous permettre d'utiliser les cartes lors des débats.

A

LES MOTS ONT UN SENS

1. (CARTE DÉFI N°1)

LE SENS DES MOTS

- Certains mots sont :

- **monosémiques** : ils n'ont qu'une seule signification.
ex. Poney, porte-clés etc.
- **polysémiques** : ils ont plusieurs significations .
ex. Pâté, rouge etc.

- Les sens des mots :

- **SENS PROPRE** : le sens premier du mot (= le plus proche de son étymologie)
*ex. Pâté = fait de pâte **
- **SENS FIGURÉ** : dimension imagée, métaphorique qui, ajouté au sens propre, aide à la représentation mentale.
*ex. Pâté = grosse tâche d'encre sur votre cahier.
Ou ensemble de maisons formant un bloc etc.*
- **SENS CONCRET** se réfère au monde physique perçu par les sens (nature, objets, êtres, animaux, sensations, action).
ex. naissance = commencement de la vie indépendante caractérisé par l'établissement de la respiration pulmonaire.
- **SENS ABSTRAIT** : se réfère à la pensée, à ce qui est perçu par l'esprit ; il désigne non pas l'objet, mais une caractéristique ou une qualité de l'objet.
ex. naissance = entendue comme condition sociale résultant du fait qu'on est né dans telle ou telle classe sociale.

- **DÉNOTER:** indique le / le e ou morale partagée par des personnes (expérience, références communes : historique, géographique, social, politique, artistique etc.)

> svt non présent dans dico.

=> une connotation p^ê positive et/ou négative

ex. « A l'issue de la guerre civile, les ROUGE l'ont emportés sur les Blancs en 1922. »

=> 2 mots peuvent dénoter la même chose mais avoir une connotation antagoniste.

ex. débat / avortement : les 2 camps se définissent en tant que pro-vie ou pro-choix ... or qui pourrait être anti-vie ou anti-choix ?

→ Existence de plusieurs types de connotation

>> Connotations thématiques

Fonction : Développer un thème : amour, mort, temps... de manière implicite.

Procédés utilisés : Réseau lexical, images – Sonorités onomatopées

Ex. Le gardien de but s'est troué ».

>> Connotations de caractérisation

Fonction : Évoquer implicitement un personnage en suggérant ses origines, son milieu social, sa profession.

Procédés utilisés : Registre de langue – Construction des noms propres – Lexique affectif – Sonorités (notamment des noms propres – Archaïsmes, termes étrangers, noms de lieu, comparaisons

Ex. « L'égo du Petit Père des peuples était inverse à sa taille »

>> Connotation appréciative

Fonction : Suggérer une appréciation: positive, élogieuse ou négative, critique.

Procédés utilisés : Suffixes: -ette, -asse, -âtre, etc. – Réseaux lexicaux : haut/bas, jour/nuit, etc. – Certaines figures de style (euphémismes, hyperboles, antiphrases, comparaisons, etc.)

Ex. « un petit Jésus en culotte de velours ».

>> Connotation culturelle

Fonction : Faire allusion à d'autres textes, d'autres arts, d'autres cultures

Procédés utilisés : Emploi de mots, d'expressions, de noms propres Citations comparaisons....

Ex. couleurs : > de deuil : blanc / noir (géographique) > de pureté (rouge -mariage méd. -/bleu – culte marital puis couleur royale au XIIe s. / blanc

- **EUPHÉMISME** : sert à **masquer / minorer une idée désagréable** en y référant par **un mot aux connotations moins négatives**
 - ex. : EUPHÉMISER LA GUERRE dans les médias :
 - « Pertes collatérales » = **Morts de civils**
 - « Frappe chirurgicale » = **Bombardement que l'on expert précis en raison de la proximité**
- **L'IMPRÉCISION** : utiliser des **termes vagues, des généralités** etc.
 - => jouer sur la **polysémie** des mots.
 - => peut aussi permettre de **ne pas répondre à une question** .
- **L'ÉQUIVOQUE** : peut servir à **embrouiller...**
 - ex. «Vous croyez aux miracles de la sciences, alors pourquoi pas en ceux de Dieu ? » .
- **L' AMPHIBOLOGIE** : **figure rhétorique** qui permet de produire des **énoncés à interprétations multiples**.
 - ex. : Oracle de Delphes :« Si Crésus traverse l'Halys, il détruira un grand empire ». (Hérodote *Histoires* I,91)
 - formulée parfois involontairement.
 - ex. annonce : « Chien à donner/ Mange tout et adore les enfants ».
- **LES MOTS FOUINES** : la présence d'**un mot vide l'énoncé de son sens**.
 - ex. « La soupe aux légumes **peut** vous faire grandir ».
- **LE JARGON** : Utilisation de **mots et concepts pseudos- savants**, références à des théories d'auteurs prestigieux ... sans raison.
 - **Hypothèse FOX** : un discours intelligible émis par une source légitime tendra à être accepté comme légitime.
 - ex. **A. Sokal** dans *Cultural Studies*

1. (CARTE DÉFI N°3)

DÉFINITION

• **LA RHÉTORIQUE** :

« La rhétorique est la faculté de considérer, pour chaque question, ce qui peut être propre à persuader [...] » (Aristote, *Rhétorique*, chapitre II)

=> **art ou technique de persuader, l'art de l'éloquence.**

• **3 / 4 «FACULTÉS»** que l'orateur peut/doit mettre en oeuvre.- **l' inventio** (l'invention) :

• = la capacité **d'invention**.

- Quoi dire ? : **Quel sujet ? Quels arguments ?**

- **l' elocutio** (l'élocution) :

• = la capacité à arranger le **style**.

- => texte / discours agréable à lire / à entendre ?

- **la dispositio** (disposition) :

• = **art d'organiser** son texte / discours : agencer la thèse, les arguments, les idées etc.

- **la memoria / l'actio**

• = **capacité à apprendre par cœur** / à bien **réciter** un discours.

• **> Ces «facultés» à mettre en oeuvre ont 3 finalités :**

- **docere** : convaincre, par la raison.

- **placere (ou delectare)** : plaire afin que le récepteur soit attentif.) :

- **movere** = émouvoir : le recours aux émotions, aux sentiments... :

• **LES TROIS ORDRES DU DISCOURS**

- En ce qui concerne les **discours**, les Anciens distinguent trois genres

GENRE DE DISCOURS	VISÉES & OBJECTIFS DES DISCOURS	CRITÈRES DE VALEURS
ÉPIDICTIQUE ou DÉMONSTRATIF	- Éloge , louange / blâme ; harrangue	- le beau et le laid
DÉLIBÉRATIF	- exhortation ou dissuasion à agir	- ce qu'il convient de faire ou non, selon l'idée de juste, de vérité, d'utilité, de beauté , de moral etc.
JUDICIAIRE	- Discussion contradictoire / loi : accusation ou défense.	- Justice / injustice d'un fait

● **3 INSTANCES ORATOIRES :**

- Pour **PLATON** (427- 347 av.n.e.) c'est « le **pathos**, et non la vérité (qui) commande le jeu de langage » * du philosophe
- Pour **ARISTOTE** (384 - 322 av.n.e.) c'est « le **logos** » qui est premier.
- **CICÉRON** (106- 43 av.n.e.) met en avant une troisième dimension à la rhétorique en insistant sur l' **êthos** qui se rapporte à l'orateur.

- **ARISTOTE** distingue 3 types de « **PREUVES** », c'est-à-dire des **moyens de persuasion**.

	UTILISER PAR UN ORATEUR POUR	REGISTRES	FINALITÉS
êthos	- inspirer confiance - être crédible	- sincérité, la sympathie, la probité - qualité de l'orateur , dimension du discours	PLAIRE
pathos	- susciter des émotions, passions et sentiments .	- examen des passions et de la psychologie des auditoires - séduire, charmer (Cf.livre II de la <i>Rhétorique</i>)	ÉMOUVOIR
Logos	- argumenter	- dialectique - argumenter par la logique - recours à la raison.	CONVAINCRE

● **CICÉRON**

- affirme que la **rhétorique** consiste à « *prouver la vérité de ce qu'on affirme, se concilier la bienveillance des auditeurs, éveiller en eux toutes les émotions qui sont utiles à la cause* ».a
- Il préconise dans *De partitionibus oratoriis* (54 av.ne) de **subdiviser** ainsi un **discours**.
=> base formel des joutes rhétoriques.

STYLES	BUTS	TYPE DE PREUVE	MOMMENT DU DISCOURS
Medium	Plaire (delectare)	êthos	exorde et digression
Noble	Émouvoir (movere)	pathos	péroration et digression
Tenue	Expliquer (docere)	logos	narration, confirmation et récapitulation

- Une **figure de rhétorique** (ou de **style**) est un **procédé** par lequel **le langage s'éloigne de la simple fonction d'information**.
- Les figures de rhétorique jouent donc un rôle très important dans l'écriture littéraire. mais aussi **dans l'art de débattre, de persuader et de convaincre**.

Pour des exemples, voir sur le site (diaporama ou correction fiche 2).

	<u>Principe de base</u> / Nom	N *	Description
A - FIGURES JOUANT SUR LE SENS DES MOTS			
<u>Analogie</u>			
1	la comparaison	S	Mise en relation entre deux éléments, nommés « comparant » et « comparé » grâce à un outil de comparaison (comme, ainsi que, semblable à, pareil à, ressembler à...)
2	l'image	S	fondée sur l'équivalence, l'image consiste en un rapprochement de deux champs lexicaux qui met en évidence un élément qui leur est commun
3	La métaphore	S	consiste à utiliser un mot à la place d'un autre, sur la base de la ressemblance ou de l'opposition
<u>Substitution</u>			
4	l'allégorie	S	transformation d'une idée abstraite en une image, une scène (image filée), une description concrète
5	l'antiphrase	S	Suggestion par ironie du contraire de ce qui est dit
6	l'antonomase	M P	Emploi d'un nom propre à la place d'un nom commun ou inversement; variante de la métonymie
7	le cliché	S	image ou tournure usées par un emploi fréquent, populaire et prévisible
8	l'euphémisme	S	atténuation pour éviter de heurter (passe souvent par une périphrase)
9	l'hypallage	M S	échange de points de vue ou d'images entre deux idées
10	la litote	S	Parole minimum pour suggestion maximum
11	la métaphore filée	S	métaphore qui s'étend sur plusieurs éléments. Remplace un terme par un autre qui a un rapport logique. (ex. contenant / contenu ; symbole / chose ; objet / utilisateur ; effet / cause)
12	la métonymie	S	consiste à prendre la partie pour le tout
13	la périphrase	M S	Remplacement d'un terme par une expression plus développée qui le définit
14	la personnification	S	Consiste à faire d'un être inanimé ou d'une abstraction un personnage réel
15	la réification	S	Transformation ou transposition d'une abstraction en un objet concret,
16	le symbole	S	énoncé polysémique, susceptible qui unit une image et une idée ou un concept
17	la synecdoque	S	variété de métonymie. Consiste à prendre la partie pour le tout.

	<u>Principe de base / Nom</u>	N *	Description
B - FIGURES JOUANT SUR LA PLACE DES MOTS			
<u>Insistance</u>			
18	l'accumulation	M S	Juxtaposition de mots ou d'expressions
19	l'anaphore	M S	Répétition d'un mot ou d'une expression en tête de phrases ou vers qui se suivent
20	l'hyperbole	S	Exagération
21	l'épanalepse	M S	reprise d'un groupe de mots au début d'une proposition (construction emphatique)
22	l'épanadiplose	M S	reprise à la fin d'une proposition du même mot que celui situé en début
23	l'épiphore	M S	reprise d'un mot ou de plusieurs mots dans deux ou plusieurs phrases ou vers qui se succèdent
24	le parallélisme	M S	Succession de mots construits sur le même modèle syntaxique.
<u>Opposition</u>			
25	l'antithèse	S	parallélisme et opposition
26	le chiasme	c	Inversion de termes mis en opposition ou en parallèle
27	l'oxymore	S	opposition de deux termes juxtaposés
28	le zeugme (ou zeugma)	M S	Ellipse. Réunion par une même construction de deux notions qui ne devraient pas être mises sur le même plan.
C - FIGURES JOUANT SUR LES SONORITÉS			
<u>Reprise de sons</u>			
29	l'allitération	P	Répétition de consonnes
30	l'assonance	P	Répétition de voyelles ou de diphtongues
31	l'homéotéleute	P	répétition d'un son ou d'un groupe de sons à la finale de plusieurs mots successifs
<u>Proximité des sons</u>			
32	la paronomase	M S	jeu sur la proximité des sons (paronymie)
D - FIGURES JOUANT SUR LA SYNTAXE			
<u>Rupture de construction</u>			
33	l'asyndète	M S	suppression des liens logiques et des conjonctions dans une phrase (proche de l'accumulation)
34	l'anacoluthie	M S	construction inhabituelle ou rupture de la cohérence syntaxique

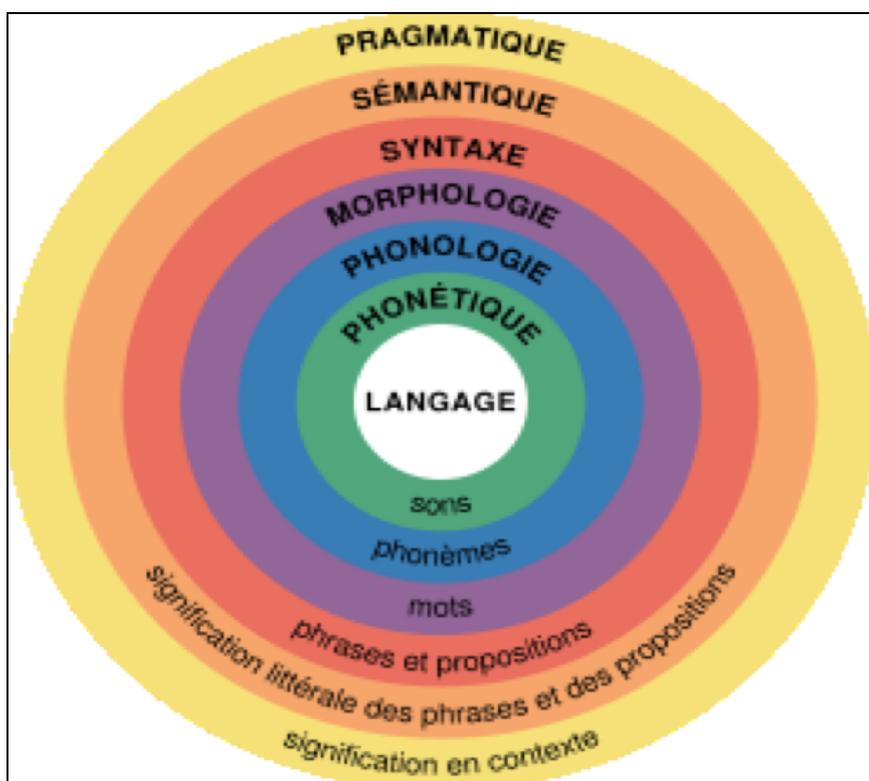
	<u>Principe de base / Nom</u>	N *	Description
35	l'ellipse	M S	[Rhétorique] Omission d'un ou plusieurs éléments nécessaires à la compréhension ; produit un effet de raccourci. [Stylistique] ellipse temporelle
E - FIGURES JOUANT SUR LE DISCOURS			
<u>Discours recréé</u>			
36	la prosopopée	S	donner la parole à un-e absent / personne / animal / être inanimé qui est personnifié (variante de l'hypotypose)
<u>Silence non tenu</u>			
37	la prétérition	S	parler de quelque chose après avoir annoncé que l'on ne va pas en parler
<u>Interpellation feinte</u>			
38	la question rhétorique	S	fausse question (parfois la réponse est donnée) destinée à garder la parole, à susciter l'intérêt, l'émotion du récepteur.
* NIVEAU : G :Graphique (la graphie des mots, les lettres) ; P : Phonème (les sons) ; MP : Morpho-syntaxique (constitution des mots , leurs combinaisons), S : Sémantique (sens, dénotation, connotation, champs sémantiques)			

C

LES FONCTIONS DU LANGAGE

- **COMMUNIQUER** : une communication a pour objectif de transmettre des informations dans un but précis (enjeu(x) de la communication).
- **LANGAGE** : Faculté que les hommes possèdent d'exprimer leur pensée et de communiquer entre eux au moyen d'un système de signes conventionnels vocaux et/ ou graphiques constituant une langue.
- **LINGUISTIQUE** : Science qui a pour objet l'étude du langage, des langues envisagées comme systèmes sous leurs aspects phonologiques, syntaxiques, lexicaux et sémantiques.

Les différents niveaux linguistiques.

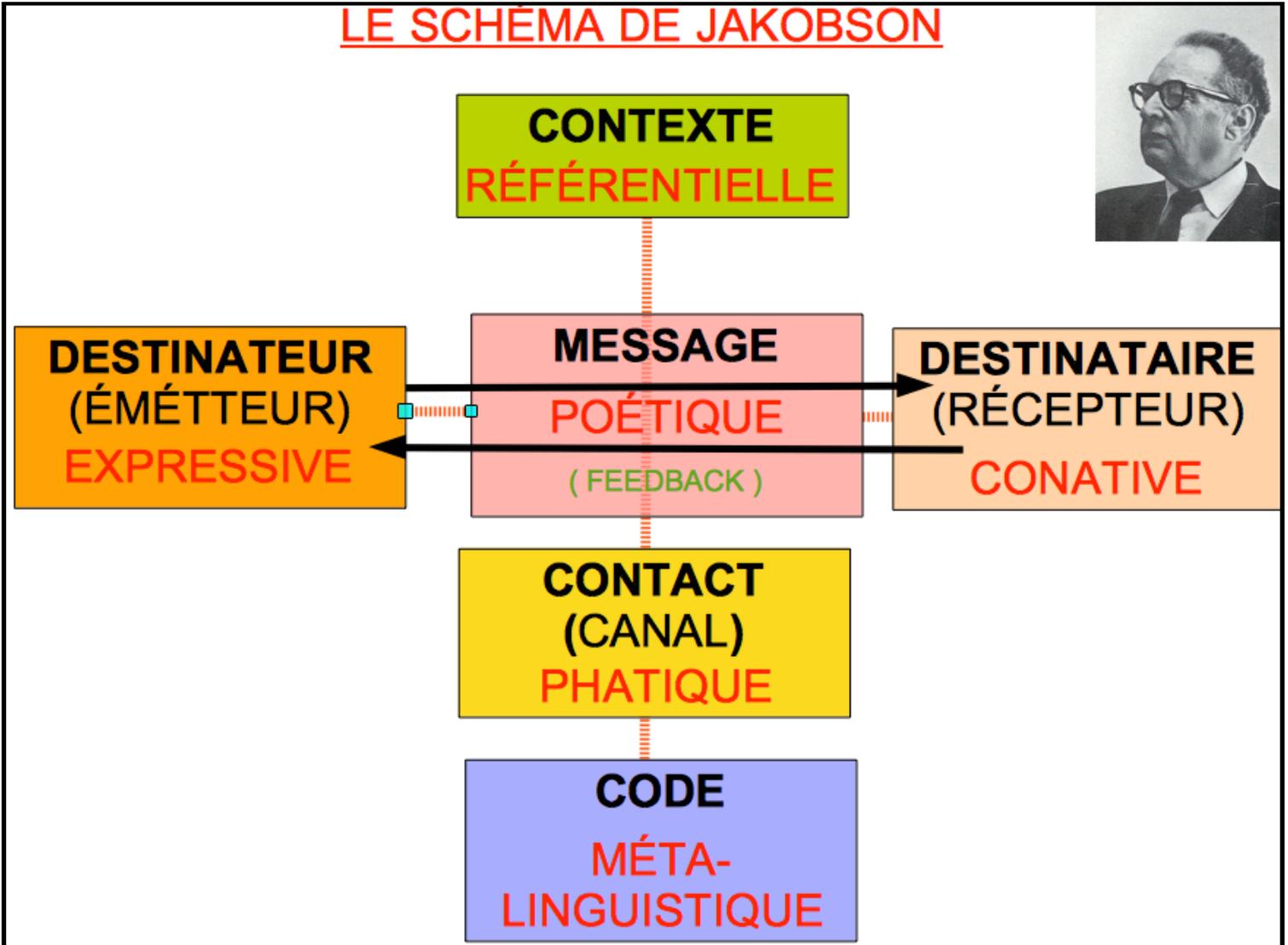


- **Roman Jakobson** (linguiste 1896-1982)
 - 1949 : élabore un **modèle linguistique divisé en six fonctions** (in *Linguistique et poétique* in *Essais de linguistique générale*)
 - Chaque message relève de **plusieurs de ces fonctions relative au / à** :

- qui ?	ÉMETTEUR
- dans quel cadre ?	CONTEXTE
- dit quoi ?	MESSAGE

- à qui ?	RÉCEPTEUR
- par quels moyens ?	CANAL / CONTACT
- dans quel langage ?	CODE

LE SCHEMA DE JAKOBSON



- L'une de ces fonctions domine toujours (A. Rey).

Lorsque le message met en valeur...	LA FONCTION EST DITE...	OBJECTIFS & MARQUEURS	EXEMPLES
ÉMÉTEUR	EXPRESSIVE (ou <i>émotive</i>): vocabulaire du jugement et du sentiment, pronoms de la première personne.	- trace de l'émetteur dans le message : le sujet exprime son attitude propre à l'égard de ce dont il parle. => vocabulaire de l'affectivité, de la sensibilité.	<i>Ô rage! ô désespoir ! ô vieillesse ennemie! N'ai-je donc tant vécu que pour cette infamie?</i>
CONTEXTE	RÉFÉRENTIELLE (ou <i>représentative</i>): données objectives (chiffres et dates), absence d'indices de jugement.	- l'énoncé donne l'état des choses : chaque mot est porteur d'information (renvoie au situationnel, au contexte). => pas de soucis esthétiques => réf. au temps, aux lieux.	<i>Après la défaite de Leipzig (octobre 1813), l'Empereur ne peut arrêter l'invasion du pays ni l'entrée des Alliés à Paris (mars 1814)</i>
MESSAGE	POÉTIQUE : jeux de mots, jeux sur les sonorités, jeux sur le graphisme du message.	- mise en valeur du langage par un style particulier : l'énoncé est doté d'une valeur en tant que tel. => accent mis sur le message pour son propre compte. => figures de style, slogans, etc.	<i>H, l'homonyme de la « hache », et dont l'aspect est d'une guillotine.</i>
RÉCEPTEUR	IMPRESSIVE (ou <i>conative</i>) : injonctions, pronoms de la deuxième personne.	- l'énoncé vise à agir sur l'interlocuteur : orienté vers / agit sur le destinataire du message . => idée de convaincre, d'inciter etc. => jugements, apostrophes, argumentation, procédés rhétoriques, emploi du vocatif , de l'impératif	<i>Prends un siège, Cinna.</i>
CANAL	PHATIQUE (ou <i>poétique</i>) : outils propres à maintenir le contact (interjections, gallicismes...).	- établir un contact par un acte de communication : l'énoncé révèle les liens (ou maintient les contacts) entre locuteur et l'interlocuteur. => reflet des conditions de communication.	<i>Vous savez, il y a beaucoup de manières différentes de mentir, hein ?</i>
CODE	MÉTALINGUISTIQUE (ou <i>métacommunicative</i>): le texte éclaire le fonctionnement de la langue (définitions...).	- définir les modes de la communication. => reflet de la conscience que le locuteur a de son code. => jeux, charades, synonymes, guillemets, italique	<i>Démocratie : n.f. Système politique dans lequel la souveraineté émane du peuple.</i>

D

DÉMONTRER & ARGUMENTER

→ ARGUMENTER

- **P. BRETON** : l'argumentation met « en œuvre un raisonnement dans une situation de communication ».
- **L'argumentation se réalise autour :**
 - d'un **thème** : un **sujet** problématisé ou non.
 - de **thèses** : des 'opinions' émises à propos du thème.
 - => ≠ la **démonstration** : l'argumentation convainc mais ne prouve pas.
- = définir une **stratégie** :
 - **faire connaître et admettre sa thèse** sur un **thème**.
 - la **démontrer**, si possible, dans une progression rigoureuse, logique et stratégique.
 - **contredire**, ébranler une **thèse opposée**
 - faire adhérer à sa thèse.
 - => discourir pour soutenir ou contester la validité / véracité d'une opinion.
 - => s'appuie sur des **raisonnements** et des **preuves**.

1.

DÉMONTRER

- **Justifier** une proposition par des **déductions « incontestables »**.
 - => prouver, établir la vérité grâce à un **raisonnement logique, rationnel**.
 - ex. démonstration mathématiques**
 - => s'appuie sur : **RAISONNEMENT DÉDUCTIF**
 - => **s'appuyer sur** propriétés, **des faits préalablement démontrés** ou admis pour en tirer une/des conséquences de principes (axiomes) ; des **PREUVES**.

2.

PROUVER

- **PREUVES ÉTHIQUES** = « se montrer sous un certain jour » pour convaincre l'auditoire ». (**Aristote**)
 - => donner une **bonne image de soi** .
- **PREUVES PATHÉTIQUES** : => faire naître des émotions chez le(s) récepteur(s).
- **PREUVES LOGIQUES** (ou **objectives**) = donnent l'illusion d'une certaine logique.

3.

CONVAINCRE

- **CONVAINCRE** = défendre une thèse (≈ 1 position)
 - Processus qui fait appel au **raisonnement**, à **logique**.
 - s'appuie sur :
 - des **ARGUMENTS** = une idée, une preuve qui **étaye ou réfute une thèse**.
 - des **EXEMPLES** = cas évoqué pour illustrer l'argument.
- Plusieurs types d' **ARGUMENTS** :
 - **d'expérience** : = faire appel à l'expérience concrète de son interlocuteur.
 - **d'autorité** = faire référence à une autorité* perçue ou qui est **incontestable**. (ex. *scientifique, morale, politique, experts etc.)
 - **d'analogie** = utiliser des comparaisons (faits / situations etc.) pour en déduire une explication, une preuve.
 - de **logique** = résulte d'une démonstration préalable.
=> généraliser à partir d'exemples.
 - **généralisation** = généraliser à partir d'exemples.
 - par **l'ironie**
 - **argumentation par l'absurde** : = sembler défendre une thèse qui est inverse à la sienne (logique absurde, cynique, antiphrase etc.) pour:
 - tenter de **séduire** le récepteur en faisant appel à son intelligence .
 - pour **railler** son interlocuteur. => **moquerie**.
 - => peut le convaincre de l'invalidité de son raisonnement

4.

PERSUADER

- **PERSUADER** = faire appel à la sensibilité (**sentiments** / émotions / valeurs) du destinataire et non à sa raison.
=> **capacité** du locuteur de **comprendre / connaître son interlocuteur**.

5.

DÉLIBÉRER

- **DÉLIBÉRER**
 - = examiner les différents aspects d'une question, en débattre et réfléchir collectivement pour **s'arrêter sur une solution**, une **décision**, un choix.
=> **se confronter à ses propres objections** et à **celles d'autrui** avant d'**arrêter son opinion**.

ex. procès

Genres littéraires : dialogue, essai, apologue etc