

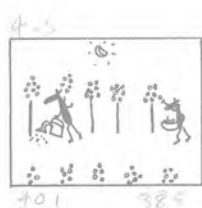
Découvrir les figures de style et les procédés littéraires grâce aux films d'animation de l'ONF

Guide d'étude



Table des matières

Introduction	3
Âge recommandé.....	4
Matières scolaires.....	4
Questions directrices sommatives.....	5
Objectifs d'apprentissage.....	5
Utilisation du guide en classe.....	6
Option 1 : Enseignement en classe (en présentiel)	7
Option 2 : Travail en équipe	8
Option 3 : Utilisation du guide en ligne (Zoom).....	10
GLOSSAIRE – Figures de style et procédés littéraires illustrés par des films d'animation de l'ONF	12-23
GLOSSAIRE – Termes choisis du cinéma et de l'animation illustrés par des films d'animation de l'ONF	24-29
Activités en classe	
Activité 1 : Plonger dans le vif du sujet.....	30
Activité 2 : Découvrir l'animation	32
Activité 3 : Créer une animation et un scénarimage.....	33
Activité 4 : Tout savoir sur les procédés littéraires.....	34
Activité de conclusion.....	35
Notes biographiques.....	35



Introduction

Conçu par l'équipe d'Éducation ONF, le présent guide comprend plusieurs activités et plus de 40 définitions de figures de style et de procédés littéraires utilisés dans l'ensemble du programme d'études, mais plus particulièrement pertinents pour les cours de français, d'art dramatique, de création littéraire, de photographie et d'études cinématographiques. Chaque définition est accompagnée d'une production de l'ONF, et nous avons inséré des liens vers des extraits de films (chapitres) dans lesquels vous trouverez une illustration du procédé défini.

L'éducation aux médias fait désormais partie intégrante des études en arts du langage dans toutes les provinces du Canada. Les textes imprimés et les médias visuels constituent deux éléments fondamentaux et symbiotiques du discours public et de la création artistique, s'alimentant mutuellement, inspirant et cocréant de nouvelles formes d'arts du langage tout en renforçant les formes médiatiques établies. Le film et la vidéo sont essentiels à ce discours et à cette création, et l'enseignement de l'éducation aux médias devrait être considéré pour ce qu'il est : un complément naturel (de plus en plus important) des programmes de langues et de littérature.

Selon Marshall McLuhan, «une nouvelle technologie a tendance à prendre pour contenu la technologie qu'elle remplace¹». Les médias visuels intègrent souvent des textes écrits dans leur contenu et des procédés littéraires sont utilisés et reproduits dans toutes les formes de médias. Les médias visuels, en particulier le cinéma, offrent des possibilités que l'on ne trouve pas dans le texte imprimé. La lumière, le son et les techniques stylistiques peuvent être considérés comme des rehaussements et des compléments du texte imprimé qui améliorent le support imprimé, ce qui fait du film le vecteur idéal pour l'enseignement et l'apprentissage des arts du langage.

L'animation constitue un excellent moyen d'initier les élèves aux idées et aux concepts présentés dans les cours d'arts du langage et de les inciter à examiner de près ces notions. Le groupe de films sélectionnés par l'ONF pour le présent guide a pour fonction d'illustrer la signification des procédés, des codes et des conventions littéraires clés dans le contexte des médias visuels, en particulier l'animation, lorsque l'enseignante ou l'enseignant décortiquera l'utilisation de ces procédés littéraires dans les films.

¹ MCLUHAN, Marshall. *Understanding Me: Lectures and Interviews*, édition par Stephanie McLuhan et David Staine, Massachusetts Institute of Technology, p. 61 [traduction libre].

Âge recommandé

Les glossaires sont conçus pour être utilisés à l'école secondaire, et la plupart des films sont recommandés pour les élèves de 12 ans et plus. Certains films peuvent toutefois ne convenir qu'aux élèves de 14 ans et plus et comportent alors une mise en garde.

Les films utilisés dans le présent guide s'adressent à différents groupes d'âge et s'accompagnent de suggestions d'âge, mais il est *fortement recommandé* aux enseignantes et enseignants de visionner les films dans leur intégralité avant de les présenter aux élèves. Certains éléments peuvent se révéler troublants, en particulier pour les élèves plus sensibles. En outre, les normes culturelles varient d'une communauté à l'autre et les fourchettes d'âge ne suffiront pas forcément à guider les décisions du personnel enseignant. À chaque personne de juger si le contenu du film répond aux normes de la collectivité.

Veuillez consulter le guide d'Éducation ONF intitulé [Espaces sécuritaires et propices au dialogue et à la discussion](#) qui porte sur les contenus de nature délicate.

Matières scolaires

- Langues et littérature
- Éducation aux médias
- Études médiatiques
- Cinéma et arts cinématographiques
- Photographie
- Arts visuels
- Design



Le mal du siècle

Questions directrices sommatives

1	Quelle est l'importance des procédés littéraires dans un texte ?	3	Par quels moyens un <i>texte écrit</i> exprime-t-il des pensées et des sentiments qui ne peuvent pas être exprimés dans un film ?
2	Comment le fait de connaître les procédés littéraires utilisés peut-il aider à comprendre ce que l'auteur ou l'auteure essaie de dire ?	4	Par quels moyens un <i>film</i> exprime-t-il des pensées et des sentiments qui ne peuvent pas être exprimés dans un texte écrit ?

Objectifs d'apprentissage

Les élèves apprendront que les textes ne se présentent pas uniquement sous forme imprimée : les films sont également des textes qui peuvent utiliser certains codes et conventions de la littérature, mais qui contiennent aussi un langage visuel direct. Par sa nature même, le film est multimodal et propose pour créer une ambiance certains moyens, comme la musique, le cadrage et l'éclairage, dont les codes complètent les procédés littéraires.

- Comprendre les codes et les conventions du cinéma et de l'animation.
- Comprendre comment les procédés littéraires sont utilisés dans tous les médias.
- Comprendre les possibilités du film.
- Étudier la relation entre le film et le texte.
- Découvrir le langage de l'animation.
- Découvrir l'utilisation de l'humour dans les médias.
- Étudier le pouvoir du film.
- Explorer le langage visuel et la composition.

Utilisation du guide en classe

Objectifs d'apprentissage

- Se familiariser avec les termes littéraires courants.
- Se familiariser avec les interprétations visuelles des procédés littéraires utilisés dans les films.
- Comprendre comment les possibilités du support cinématographique par rapport à celles du support imprimé *modifient* la manière dont les procédés littéraires sont utilisés.

Activité d'évaluation préalable

Avant de commencer le module et de présenter les glossaires, nous vous suggérons de demander aux élèves ce qu'ils et elles savent déjà sur l'animation et sur les figures de style et procédés littéraires.

De plus, nous vous conseillons de choisir entre trois et cinq figures de style ou procédés littéraires pour un cours de 45 à 75 minutes. Inscrivez vos choix sur le tableau blanc (par exemple : métaphore, hyperbole, retour en arrière, ironie).



24 idées / seconde - Dessin sur acétates
Crédit photo : Caroline Hayeur



24 idées / seconde - Animation sous la caméra
Crédit photo : Caroline Hayeur

Option 1 :

Enseignement en classe (en présentiel)

1

Inscrivez au tableau blanc cinq procédés littéraires courants (par exemple : allégorie, retour en arrière, rime, métaphore et ironie, ou tout autre procédé que vous avez déjà enseigné) et expliquez-les, *sans* donner d'exemples.

2

Remettez aux élèves un polycopié contenant les questions directrices (voir ci-dessous) et passez les questions en revue avec la classe pour vous assurer que les élèves comprennent ce qui leur est demandé.

3

La classe visionne un extrait de film illustrant l'un des cinq procédés littéraires. Les élèves inscrivent leurs réponses sur le polycopié pendant le visionnage de l'extrait.

4

Lorsque tout le monde a terminé, désignez quelques personnes qui présenteront leurs réponses à la classe. Les élèves expliquent ensuite lequel des cinq procédés littéraires a été utilisé dans l'extrait et *justifient* leur opinion.

5

Donnez la bonne réponse et expliquez pourquoi c'est la réponse juste.

6

Si vous avez suffisamment de temps, projetez le film depuis le *début* pour préciser l'utilisation du procédé dans le film.

Reprenez la démarche avec chacun des procédés choisis.

Option 2 :

Travail en équipe

Matériel :

- Fiches contenant des définitions

Première partie

1

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves.

2

Inscrivez les *définitions* de cinq procédés littéraires sur des fiches blanches et inscrivez le nom de chacun de ces *procédés sans la définition* sur une fiche de couleur, soit 10 fiches en tout.

3

Préparez suffisamment de fiches pour que chaque équipe dispose d'un jeu de 10 fiches.

4

Demandez aux équipes de jumeler les mots et les définitions.

5

Lorsque toutes les équipes ont fait leurs choix, affichez les définitions au tableau pour que les élèves puissent voir combien de réponses justes ils et elles ont obtenues.

6

Discutez des choix des élèves et demandez-leur d'expliquer leur raisonnement.



Deuxième partie

Utilisez les cinq mêmes procédés littéraires pour les mêmes groupes.

- 1 Inscrivez les procédés au tableau blanc.
- 2 La classe visionne un extrait illustrant l'un des procédés littéraires choisis pendant que les élèves répondent aux questions directrices de leur polycopié.
- 3 Répartissez les élèves en équipes et demandez-leur de discuter des réponses.
- 4 Demandez à une représentante ou un représentant de chaque équipe de communiquer ses réponses et demandez-lui de donner les arguments qui étayent ces réponses.
- 5 Dirigez le débat si d'autres groupes ne sont pas d'accord avec ces réponses.
- 6 Présentez les bonnes réponses aux élèves et discutez de toute autre question qui vous est posée sur le sujet.
- 7 Reprenez la démarche pour chacun des quatre autres procédés.

Activité supplémentaire : demandez aux équipes de rédiger un court scénario en utilisant l'un des cinq procédés littéraires qu'elles ont étudiés.

Option 3 :

Utilisation du guide en ligne (Zoom)

- 1 Convertissez le document contenant les questions directrices en un fichier PDF et partagez-le à distance avec votre classe.
- 2 Créez un diaporama (Google Sheets ou PowerPoint) sur quatre ou cinq procédés littéraires usuels et leurs définitions, la dernière diapositive contenant les questions directrices.
- 3 Dans Zoom ou une application similaire, commencez le cours en demandant aux élèves s'ils et elles connaissent certains de ces procédés et invitez-les à expliquer la façon dont ils et elles les comprennent.
- 4 Utilisez l'option de partage d'écran pour partager vos diapositives avec les élèves et passez en revue chaque mot et sa définition.
- 5 Demandez aux élèves de lire les questions directrices et passez-les en revue ensemble pour vous assurer qu'elles sont bien comprises.
- 6 Les élèves visionnent le premier extrait, puis vont dans les salles de travail en équipe pour répondre aux questions (demandez-leur s'il leur faut visionner l'extrait plusieurs fois).
- 7 Passez dans les salles de travail en équipe pour aider les élèves et vous assurer qu'ils et elles sont sur la bonne piste. Demandez-leur de désigner un ou une porte-parole qui présentera les réponses de l'équipe à l'ensemble de la classe.

8

Lorsque vous avez fait le tour de toutes les équipes, revenez au mode « classe entière ».

9

Le ou la porte-parole de chaque équipe présente ses réponses et les *justifie*.

10

Lorsque toutes les équipes ont présenté leurs réponses, expliquez quelles sont les réponses possibles et pour quelles raisons.

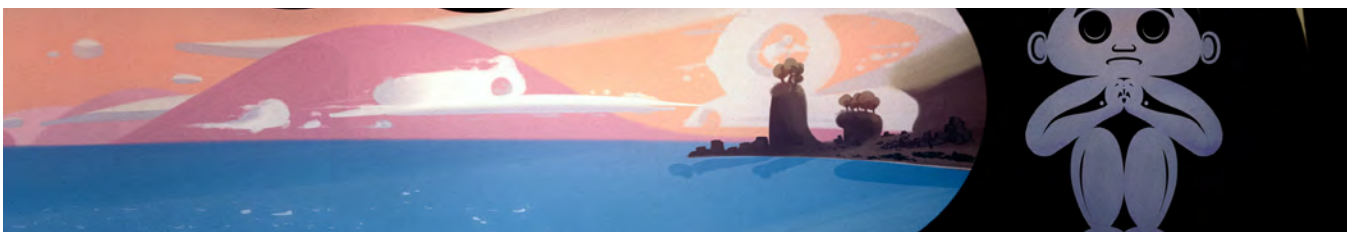
11

Si vous avez suffisamment de temps, projetez le film depuis le *début* pour permettre aux élèves de mieux comprendre l'effet du procédé littéraire utilisé.

Vous trouverez à la fin des glossaires plusieurs activités convenant à différents groupes d'élèves. Vous pouvez choisir de faire tout ou une partie des activités, en fonction du temps dont vous disposez et des besoins.

Questions directrices

- Parmi les procédés littéraires dont nous avons discuté, quel est celui qui a été utilisé dans l'extrait ?
- Précisez le moment exact de l'extrait où le procédé a été utilisé (ce qui s'est passé avant et après).
- Quels sont les éléments qui justifient votre réponse ?
- Y a-t-il plus d'un exemple d'utilisation d'un procédé littéraire dans l'extrait ? Si oui, indiquez les autres exemples.
- Selon vous, en quoi l'utilisation de ce procédé a-t-elle amélioré le film ? Jugez de ces effets sur l'histoire.
- Décrivez en quoi ce procédé est similaire à l'un des autres (par exemple, comparez *l'allégorie* à la *métaphore*). En quoi sont-ils différents ?
- Avez-vous des exemples de procédés littéraires utilisés dans *d'autres* textes (histoires, livres, animations, films de fiction) ? Expliquez.
- Votre compréhension de la définition du procédé littéraire a-t-elle changé après que vous avez visionné l'extrait ? Expliquez en quoi.



La montagne de SGaana

GLOSSAIRE – Figures de style et procédés littéraires illustrés par des films d’animation de l’ONF

ALLÉGORIE :

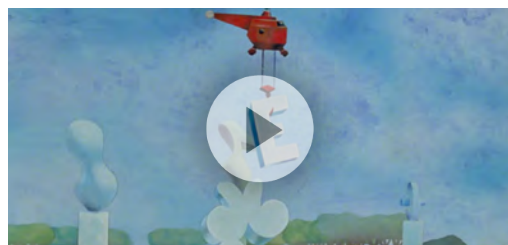
Expression d’une pensée, d’une idée ou d’une notion de manière imagée pour la rendre plus concrète.

Film d’animation : [«E»](#)

Réalisation : Bretislav Pojar et Francine Desbiens

Durée : 6 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



Extrait : 0:35-4:47

Film d’animation : [Voisins](#)

Réalisation : Norman McLaren

Durée : 8 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Violence



ALLUSION :

Renvoi indirect à autre chose.

Film d’animation : [Vaysha l’aveugle](#)

Réalisation : Theodore Ushev

Durée : 8 min

Âge recommandé : 14 ans et plus



Extrait : 3:11-5:45

ANACHRONISME :

Élément délibérément placé hors de son époque, ce qui donne l’impression qu’il n’est pas à sa place, à des fins d’effet ou de contraste.

Film d’animation : [Isabelle au bois dormant](#)

Réalisation : Claude Cloutier

Durée : 9 min

Âge recommandé : 10 ans et plus



Extrait : 2:12-2:20

ANTHROPOMORPHISME :

Figure de style qui consiste à attribuer des caractéristiques humaines à un objet inanimé ou à un animal.

Film d'animation : [Zoothérapie](#)

Réalisation : Alison Snowden et David Fine

Durée : 14 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti



Extrait : 0:46-1:26

BALLADE :

Histoire racontée sous forme de poème ou de chanson.

Film d'animation : [Mouches noires](#)

Réalisation : Christopher Hinton

Durée : 5 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:20-3:52

CARICATURE :

Procédé visant à tourner en dérision une personne en exagérant ses traits physiques ou ses comportements, ou une situation. Peut être politique.

Film d'animation : [Labo d'animation du Nunavut - La version de l'ours](#)

Réalisation : Jonathan Wright

Durée : 4 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:30-2:50

COMÉDIE NOIRE :

Texte ou genre qui a recours à l'humour pour traiter de sujets graves. Consiste souvent à présenter la mort ou la violence en utilisant des situations comiques et l'ironie.

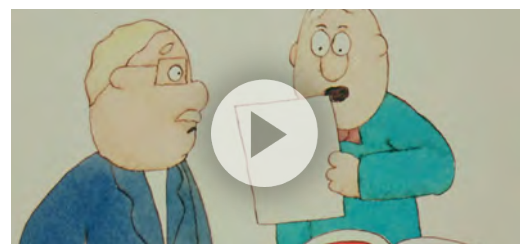
Film d'animation : [Pourquoi moi?](#)

Réalisation : Janet Perlman et Derek Lamb

Durée : 9 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti — mort annoncée



Extrait : 0:18-8:58

COMÉDIE « TARTE À LA CRÈME » :

Genre d'humour impliquant de la violence physique, mais où personne n'est vraiment blessé.

Film (autre que d'animation) : [Avec Buster Keaton](#)

Réalisation : John Spotton

Durée : 55 min

Âge recommandé : 14 ans et plus



Extrait : 16:08-18:12

DISTANCIATION :

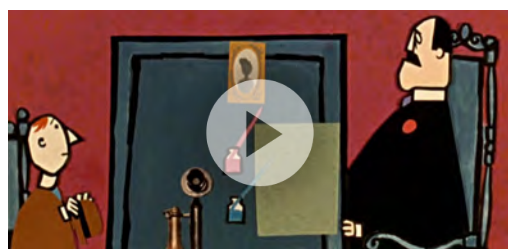
Procédé selon lequel un personnage se détache de la scène pour s'adresser directement au public. Les autres personnages ne s'en rendent pas compte.

Film d'animation : [Ma carrière financière](#)

Réalisation : Gerald Potterton

Durée : 6 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



Extrait : 0:00-1:04

DRAME HISTORIQUE :

Texte qui s'inspire de la réalité, mais dont les personnages sont fictifs. Les personnages côtoient parfois des personnalités historiques réelles, mais ne changent pas le cours de l'histoire.

Film d'animation : [Minoru : souvenirs d'un exil](#)

Réalisation : Michael Fukushima

Durée : 18 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti



DYSTOPIE :

Récit de fiction campé dans un monde futur où les choses ont terriblement mal tourné; récit de mise en garde qui renvoie souvent à une situation actuelle selon un axe spéculatif qui exagère ce qui pourrait arriver si la société continuait sur cette voie.

Film d'animation : [Figures impossibles et autres histoires I](#)

Réalisation : Marta Pajek

Durée : 16 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti et nudité occasionnelle



Extrait : 2:10-3:53

ÉPOPÉE :

Long récit comportant un grand nombre de personnages et d'événements. Met généralement en scène des personnages plus grands que nature, souvent héroïques, qui accomplissent des missions complexes en s'opposant à des êtres ou des forces maléfiques.

Film d'animation : [The Lost Town of Switez](#)

Réalisation : Kamil Polak

Durée : 20 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Guerre et violence latente



Extrait : 10:45-12:16

EUPHÉMISME :

Figure de style qui repose sur l'atténuation d'une réalité jugée déplaisante, choquante ou sordide. Par exemple, lorsque, pour annoncer le décès d'un animal de compagnie à leurs enfants, les parents disent qu'il est « parti » ou qu'il « s'est endormi pour toujours ».

Film d'animation : [La rue](#)

Réalisation : Caroline Leaf

Durée : 10 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



Extrait : 0:00-1:30

EXPRESSION FAMILIÈRE :

Expression idiomatique ou de la vie quotidienne (par exemple, « comme un pied » au lieu de « très mal »), souvent utilisée en littérature pour donner le ton du contexte dans lequel évoluent les personnages.

Film d'animation : [La liste des choses qui existent - Le maillot de bain](#)

Réalisation : Iris Boudreau et Francis Papillon

Durée : 2 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Nudité des personnages animés



Extrait : 0:00-0:54

FANTASTIQUE :

Genre littéraire dans lequel les décors et les personnages sont impossibles ou improbables et où règne la magie. Met souvent en scène des créatures mythiques et recourt à des figures de style évoquant l'héroïsme.

Film d'animation : [L'homme sans ombre](#)

Réalisation : Georges Schwizgebel

Durée : 9 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Se réfère également aux pensées ou aux souhaits d'un personnage.

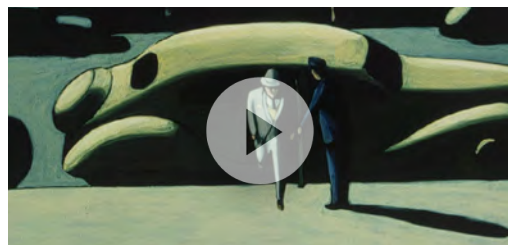
Film d'animation : [Le garçon qui a vu l'iceberg](#)

Réalisation : Paul Driessen

Durée : 9 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Scène de lancer de couteau



Extrait : 3:36-5:16



Extrait : 0:30-2:18

FARCE :

Comédie bouffonne mettant en scène des personnages et des situations ridicules, des coïncidences improbables et des méprises, impliquant souvent une gestuelle loufoque.

Film d'animation : [Hold-up au Far West](#)

Réalisation : Jeff Hale

Durée : 6 min

Âge : 14 ans et plus

Mise en garde : Nudité et violence armée



Extrait : 1:00-6:00

GOTHIQUE :

Genre littéraire où l'action se déroule dans des cadres lugubres et isolés, peuplés d'éléments surnaturels et de personnages sur lesquels pèse une terreur inconnue.

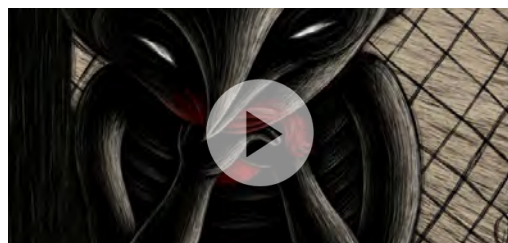
Film d'animation : [Kali le petit vampire](#)

Réalisation : Regina Pessoa

Durée : 9 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Quelques images troublantes



Extrait : 1:17-2:04

GOTHIQUE ROMANTIQUE :

Mêmes caractéristiques que le gothique, mais comporte également une intrigue policière, des éléments surnaturels, une demoiselle en détresse ou une idylle avec un ou plusieurs amoureux.

Film d'animation : [Au pays des têtes](#)

Réalisation : Cédric Louis et Claude Barras

Durée : 5 min

Âge recommandé : 15 ans et plus

Mise en garde : Ce film contient des scènes de violence.

Pour public averti



Extrait : 3:41-5:22

HÉROS TRAGIQUE :

Personnage qui est un héros au début de l'histoire, mais dont les faiblesses entraînent la déchéance.

Film d'animation : [Faut se grouiller](#)

Réalisation : Richard Condie

Durée : 12 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 1:17-11:20

HUMOUR :

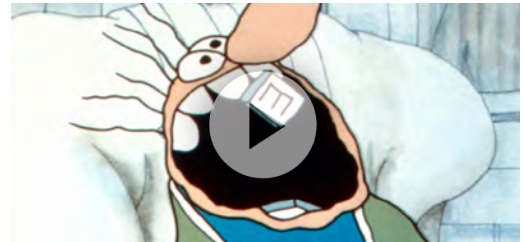
Recours au rire et au divertissement.

Film d'animation : [Le p'tit chaos](#)

Réalisation : Richard Condie

Durée : 9 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



Extrait : 0:52-3:40

HYPERBOLE :

Procédé littéraire qui consiste à beaucoup exagérer la réalité pour faire passer un message ou pour créer un effet humoristique.

Film d'animation : [Isabelle au bois dormant](#)

Réalisation : Claude Cloutier

Durée : 9 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 1:00-1:30

INTRIGUE :

Genre qui traite de crimes ou d'événements étranges et dans lequel la fin révèle ce qui s'est réellement passé, ou procédé littéraire utilisé pour ajouter du suspense à un récit.

Film d'animation : [Le mystère de la chambre secrète](#)

Réalisation : Wanda Nolan

Durée : 5 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti



Extrait : 1:07-2:10

INTRIGUE AMOUREUSE :

Histoire d'amour dont les personnages sont plus grands que nature. Implique généralement une séparation ou d'autres problèmes. Peut être dramatique ou comique (« comédie romantique »).

Film d'animation : [La valse du maître draveur](#)

Réalisation : John Weldon

Durée : 3 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:44-3:07

IRONIE DE SITUATION :

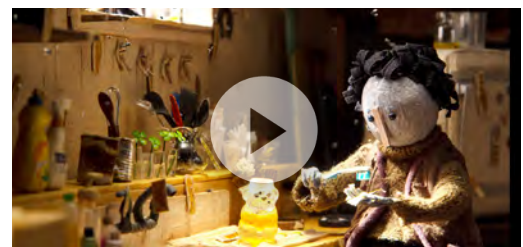
Ironie découlant d'une situation dont l'issue est à l'opposé des résultats escomptés.

Film d'animation : [Zeb et l'araignée](#)

Réalisation : Alicia Eisen et Sophie Jarvis

Durée : 10 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



IRONIE DRAMATIQUE :

Forme d'ironie engendrée par certaines situations lorsque le public dispose d'informations que les personnages ignorent.

Film d'animation : [Train en folie](#)

Réalisation : Cordell Barker

Durée : 9 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Nudité des personnages animés



Extrait : 0:09-1:15

IRONIE DRAMATIQUE :

Film d'animation : [Le mal du siècle](#)

Réalisation : Catherine Lepage

Durée : 5 min

Âge recommandé : 14 ans et plus



JUXTAPOSITION :

Procédé qui consiste à placer ensemble ou côte à côte deux personnages, objets, décors ou époques opposés pour souligner leurs différences.

Film d'animation : [A Prairie Story](#)

Réalisation : Anne Koizumi

Durée : 1 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:24-1:21

MÉTAPHORE :

Figure de style par laquelle on désigne un terme ou un ensemble de termes par un autre terme ou ensemble de termes qui signifie normalement autre chose.

Film d'animation : [Un printemps](#)

Réalisation : Keyu Chen

Durée : 6 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:58-2:21

ODYSSÉE :

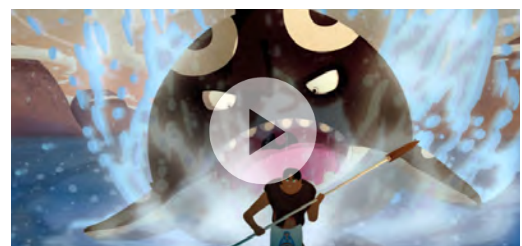
Récit courant dans la mythologie et le folklore, relatant le voyage initiatique d'un héros qui, parti à l'aventure, passe par plusieurs épreuves avant de revenir à son point de départ transformé par son expérience.

Film d'animation : [La montagne de Sgaana](#)

Réalisation : Christopher Auchter

Durée : 10 min

Âge recommandé : Tous



OXYMORE :

Figure de style consistant à allier deux termes qui semblent se contredire (par exemple : «une douce violence»).

PARODIE :

Imitation comique d'un texte existant, utilisant souvent l'hyperbole pour ridiculiser les acteurs et actrices, le style ou le genre. Plus la parodie est proche de l'original, plus elle est efficace.

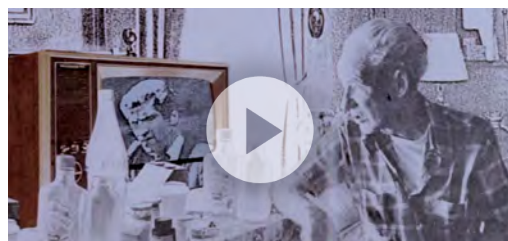
Film d'animation : [L'affaire Bronswik](#)

Réalisation : Robert Awad et André Leduc

Durée : 24 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti



PERSONNIFICATION :

Figure de style consistant à décrire un phénomène naturel (notamment pour traduire des émotions ou des sentiments) comme s'il était humain. Par exemple, la pluie ou la neige évoquent la tristesse tandis qu'une tempête symbolise le changement ou le conflit.

Film d'animation : [Balakrishna](#)

Réalisation : Colin MacKenzie et Aparna Kapur

Durée : 15 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti (la mort conceptuelle d'un éléphant peut bouleverser les personnes sensibles)



Extrait : 10:58-11:52

POÉSIE :

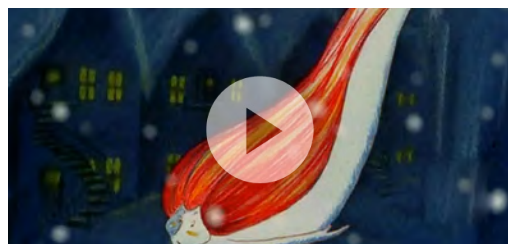
Art qui consiste à rendre l'expression des sentiments plus importante que l'histoire. Les poèmes utilisent des styles et des rythmes distinctifs pour transporter le lectorat ou l'auditoire dans le monde et les émotions de l'artiste.

Film d'animation : [Lucretia](#)

Réalisation : Helen Blomkvist

Durée : 9 min

Âge recommandé : 13 ans et plus



Extrait : 5:45-8:27

PRÉFIGURATION :

Procédé narratif par lequel un auteur ou une autrice suggère ce qui est à venir dans son récit à travers des signes avant-coureurs anodins qui, dans une œuvre de qualité, ne deviennent évidents qu'*après coup*.

Film d'animation : [Dimanche](#)

Réalisation : Patrick Doyon

Durée : 9 min

Âge : 8 ans et plus



Extrait : 0:25-1:18

RÉCIT-CADRE :

Au cinéma ou en littérature, lorsqu'une histoire encadre une ou plusieurs autres histoires. C'est parfois un narrateur, une narratrice ou l'un des personnages qui raconte cette ou ces histoires (des récits enchâssés dans le récit).

Film d'animation : [Oncle Thomas - La comptabilité des jours](#)

Réalisation : Regina Pessoa

Durée : 13 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti



Extrait 1 : 0:32-1:57



Extrait 2 : 11:03-13:04

RÉPÉTITION :

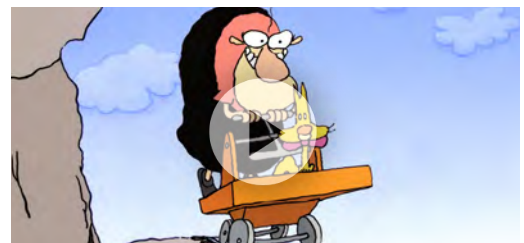
Répétition d'un mot ou d'un groupe de mots, de phrases ou d'images pour clarifier ou souligner une idée ou un message.

Film d'animation : [Le chat colla...](#)

Réalisation : Cordell Barker

Durée : 7 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:34-3:46

RETOUR EN ARRIÈRE :

Évocation d'événements qui se sont déroulés avant la chronologie actuelle du récit. Les retours en arrière sont généralement des souvenirs des personnages ou des événements passés qui sont pertinents pour le récit.

Film d'animation : [4 Nord A](#)

Réalisation : Jordan Canning et Howie Shia

Durée : 10 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti



Extrait : 4:00-4:55

RIME :

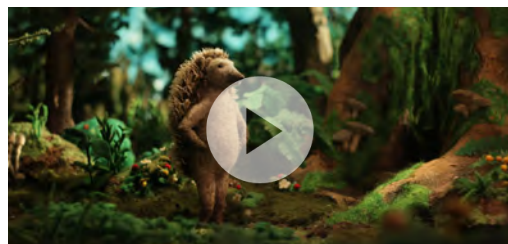
Procédé littéraire sonore qui consiste à faire entendre des sons similaires à la fin des phrases. Il vise à créer un ton musical dans le discours parlé, et de la musique peut facilement être ajoutée pour transformer ce discours en chanson.

Film d'animation : [La maison du hérisson](#)

Réalisation : Eva Cvijanović

Durée : 10 min

Âge recommandé : 8 ans et plus



SATIRE :

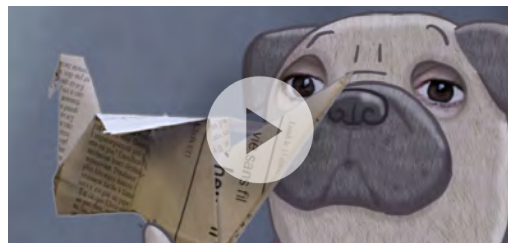
Utilisation de l'humour ou de l'exagération pour ridiculiser l'absurdité politique, institutionnelle ou sociale. Bien qu'exagérée, la satire peut être une allusion directe ou une version à peine déguisée de personnes ou d'événements réels.

Film d'animation : [Monsieur Pug](#)

Réalisation : Janet Perlman

Durée : 9 min

Âge recommandé : 9 ans et plus



Extrait : 3:50-4:54

SCIENCE-FICTION :

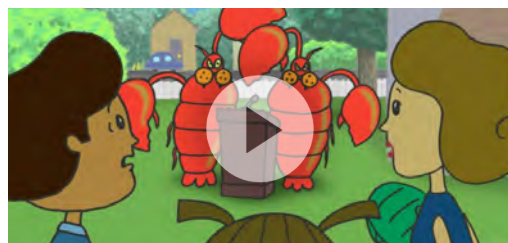
Genre futuriste impliquant souvent l'existence d'une technologie de pointe improbable, mais non impossible.

Film d'animation : [L'invasion des crustacés de l'espace](#)

Réalisation : Janet Perlman

Durée : 6 min

Âge recommandé : Tous



SURREALISME :

Procédé utilisant des images inspirées de l'automatisme, du rêve, de l'inconscient ou de l'irréel.

Film d'animation : [Turbine](#)

Réalisation : Alex Boya

Durée : 8 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



Extrait : 1:51-2:44

SYMBOLISME :

Signes, images ou idées qui aident le lectorat à comprendre les notions complexes qu'ils représentent.

Film d'animation : [Nul poisson où aller](#)

Réalisation : Nicola Lemay et Janice Nadeau

Durée : 12 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Violence armée dans un contexte de guerre



Extrait : 6:10-9:34

TRAGÉDIE :

Le contraire de la comédie. Le ou la protagoniste connaît le malheur, la souffrance ou la mort.

Film d'animation : [Mon yiddish papi](#)

Réalisation : Éléonore Goldberg

Durée : 7 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



ZOOMORPHISME:

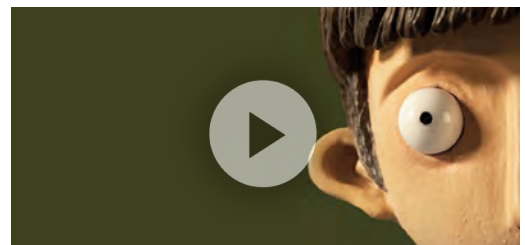
Type particulier de métaphore qui consiste à attribuer des qualités propres aux animaux à autre chose qu'un animal (une personne, le temps, la nature). Par exemple, « le rugissement de l'océan » ou « il rongeaient son frein ».

Film d'animation : [Si j'étais le bon Dieu...](#)

Réalisation : Cordell Barker

Durée : 8 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 3:31-5:08

GLOSSAIRE – Termes choisis du cinéma et de l’animation illustrés par des films d’animation de l’ONF

ANIMATION :

Création ou captation image par image de dessins, de modèles d’images de synthèse, de marionnettes ou d’objets, en enregistrant les changements progressifs du ou de la protagoniste. Lues à vitesse normale (24 ou 30 images par seconde), les manipulations enregistrées créent l’illusion du mouvement et « donnent vie » à ce qui était auparavant inanimé.

Production de l’ONF : [StudioStopMo - Atelier d’animation image par image](#)

Réalisation : Éducation ONF

Durée : 18 min

Âge recommandé : Tous

Production de l’ONF : [Tout peut s’animer !](#)

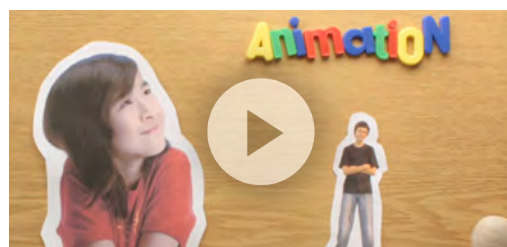
Réalisation : Scott Kiborn

Durée : 15 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 2:56-5:04



Extrait : 0:00-2:23

ANIMATION DE PÂTE À MODELER :

Animation créée à l’aide de figurines de pâte à modeler qui sont photographiées, déplacées et photographiées à nouveau, à plusieurs reprises et dans un certain ordre. Les différentes photographies sont ensuite assemblées pour créer l’illusion du mouvement.

Film d’animation : [À travers mes grosses lunettes](#)

Réalisation : Pjotr Sapegin

Durée : 12 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

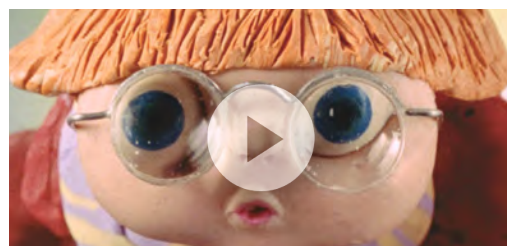
Mise en garde : Pour public averti, guerre, armes, tabagisme et violence de bande dessinée

Film d’animation : [Démangeaison](#)

Réalisation : Su-An Ng

Durée : 1 min

Âge recommandé : Tous



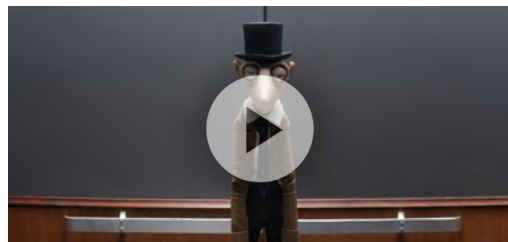
Extrait : 0:39-1:16



ANIMATION D’OBJETS (ET ANIMATION DE MARIONNETTES) :

L’animation d’objets se réfère à l’animation de marionnettes, de la pixilation et de divers procédés apparentés. Dans l’animation d’objets, l’éclairage, le mouvement de la caméra, l’objectif, la profondeur de champ et les relations spatiales ne sont pas virtuels, comme dans les dessins animés, mais réels, comme dans les films avec des acteurs et actrices en chair et en os.

Film d’animation: [Le nœud cravate](#)
Réalisation: Jean-François Lévesque
Durée: 12 min
Âge recommandé: 6 ans et plus



Extrait : 0:49-1:37

ANIMATION EN IMAGES DE SYNTHÈSE :

Sous-ensemble du vaste domaine de l’animation, l’animation en images de synthèse a recours à des ordinateurs pour créer des images en mouvement.

Film d’animation : [CODA](#)
Réalisation : Denis Poulin et Martine Époque
Durée : 11 min
Âge recommandé : 12 ans et plus



Extrait : 1:00-1:40

ANIMATION EN PAPIER DÉCOUPÉ :

Procédé d’animation en deux dimensions (2D) qui utilise des papiers découpés de différentes formes sur une surface plane, déplacés image par image pour créer un mouvement.

Film d’animation : [Bouche décousue](#)
Réalisation : Andrea Dorfman
Durée : 8 min
Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:00-1:31

ANIMATION IMAGE PAR IMAGE :

Animation qui consiste à créer l’illusion du mouvement d’une marionnette ou d’un objet par des prises de vue réalisées un cadre à la fois sur un décor où l’on déplace ou transforme un ou plusieurs objets pour créer des séquences d’animation. Les changements de position de la marionnette « donnent vie » à ce qui était auparavant une œuvre inanimée. Ce procédé vise souvent des personnages ou des marionnettes en argile ou en pâte à modeler. La pixilation est une variante de l’animation image par image obtenue en photographiant le mouvement des êtres humains une image à la fois.

Film d’animation : [Il était une chaise](#)

Réalisation : Norman McLaren et Claude Jutra

Durée : 9 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 1:54-3:20

ANIMATION SANS CAMÉRA :

L’animation sans caméra ne fait pas appel à une caméra ; l’artiste dessine ou grave directement sur la pellicule.

Production de l’ONF : [Le génie créateur : Norman McLaren](#)

Réalisation : Donald McWilliams

Durée : 116 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Quelques scènes de violence



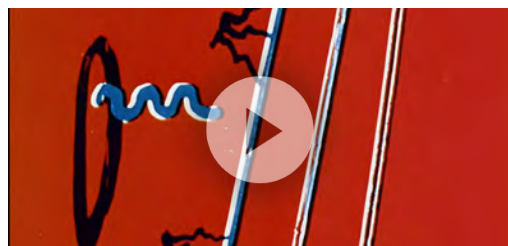
Extrait : 20:07-22:43

Film d’animation : [Boogie-Doodle](#)

Réalisation : Norman McLaren

Durée : 3 min

Âge recommandé : Tous



ANIMATION SOUS LA CAMÉRA :

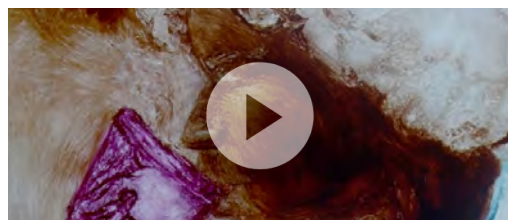
Procédé d’animation consistant à filmer divers matériaux comme l’argile, le sable, la peinture et l’huile ou des découpes de papier sur une surface plane à l’aide d’une caméra verticale ou sous une caméra déplacée image par image pour créer un mouvement.

Production de l’ONF : [Âme noire](#)

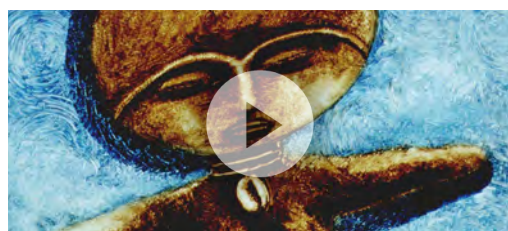
Réalisation : Martine Chartrand

Durée : 9 min

Âge recommandé : 12 ans et plus



Extrait : 0:24-1:17



Extrait (2) : 1:36-8:59

ANIMATION SUR CELLULO OU ANIMATION DESSINÉE À LA MAIN :

L’animation sur celluloïd (cellulo) désigne un procédé d’animation classique faisant appel à un ensemble d’images dessinées à la main. Ce procédé permet de créer une succession d’images qui varient légèrement de l’une à l’autre pour créer l’illusion du mouvement.

Film d’animation : [La tendre histoire de Cendrillon Pingouin](#)

Réalisation : Janet Perlman

Durée : 10 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 0:14-1:58

CADRE :

Chacune des images d’une séquence de film.

CELLULO (ABRÉVIATION DE CELLULOÏD) :

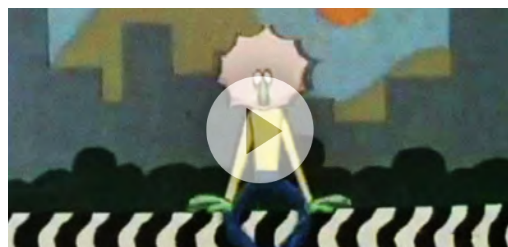
En animation classique dessinée à la main, une seule image est dessinée ou peinte sur une feuille transparente appelée cellulo. Ces feuilles sont photographiées et filmées en série pour créer l’illusion du mouvement.

Animation : [Animando](#)

Réalisation : Marcos Magalhães

Durée : 12 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 2:13-3:00

ÉCRAN D'ÉPINGLES :

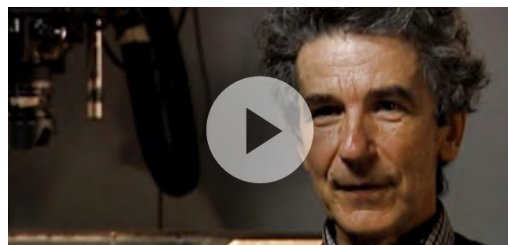
Dispositif composé d’un écran vertical pourvu d’épingles rétractables qui, éclairées latéralement, projettent des ombres variables selon leur degré de rétraction. Ce procédé produit des images animées ayant l’aspect de gravures ou de dessins au fusain.

Production de l’ONF : [Une histoire du cinéma : Jacques Drouin](#)

Réalisation : Denys Desjardins

Durée : 5 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 1:11-3:50

MONTAGE ALTERNÉ :

Procédé consistant à passer d’un lieu à un autre ou d’un décor à un autre pour donner l’impression que les actions se déroulent en même temps dans les deux lieux.

Film d’animation : [Le zoo](#)

Réalisation : Julia Kwan

Durée : 11 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : La représentation d’animaux dans des zoos peut choquer les enfants sensibles.



Extrait : 7:22-9:00

PIXILATION :

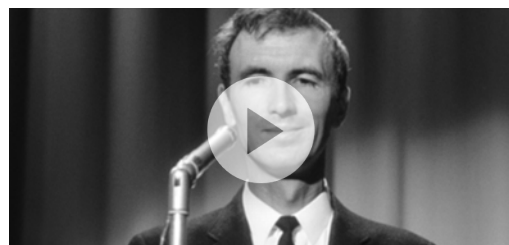
Technique d’animation qui consiste à photographier des acteurs et actrices en chair et en os ou des objets une image à la fois. Voir « animation image par image ».

Film d’animation : [Discours de bienvenue de Norman McLaren](#)

Réalisation : Norman McLaren

Durée : 7 min

Âge recommandé : Tous



PLAN :

Séquence de film non coupée et non montée. Il peut y avoir plusieurs plans dans une même scène. Voir « scène ».

Film d’animation : [Ma Moulton et moi](#)

Réalisation : Torill Kove

Durée : 13 min

Âge recommandé : 12 ans et plus

Mise en garde : Nudité dans un dessin animé



Extrait : 0:37-0:51

ROSCOPIE :

Procédé qui consiste à peindre, à dessiner ou à superposer des images sur les images d’un film en prise de vue réelle, image par image.

Film d’animation : [Une artiste](#)

Réalisation : Michèle Cournoyer

Durée : 5 min

Âge recommandé : 8 ans et plus



Extrait : 0:28-1:30

SAUT D’IMAGE :

Coupure soudaine utilisée pour indiquer l’écoulement du temps.

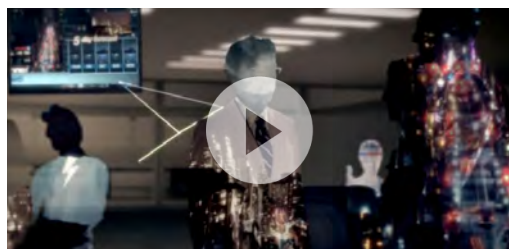
Film d’animation : [Des ondes et des ombres](#)

Réalisation : Randall Lloyd Okita

Durée : 9 min

Âge recommandé : 14 ans et plus

Mise en garde : Pour public averti



Extrait : 0:46-1:29

SCÉNARIMAGE :

Outil utilisé par les cinéastes pour raconter leur histoire de façon visuelle avant de commencer le film proprement dit. Le scénarimage ressemble à une bande dessinée ou à un roman graphique, chaque image représentant un plan du film. Il comporte généralement des notes ou des annotations contenant des indications sur les angles de la caméra, les mouvements, la musique, la narration ou les dialogues. Le scénarimage facilite la réalisation, la création, le jeu des acteurs et actrices et le montage du film.

Production de l’ONF : [StudioStopMo - Atelier d’animation image par image](#)

Réalisation : Éducation ONF

Durée : 18 min

Âge recommandé : Tous



Extrait : 7:14-8:36

SCÈNE :

Partie d’un film qui se déroule dans le même lieu et au même moment. Une fois que les personnages quittent ce lieu (ou que le temps a manifestement passé), une *nouvelle* scène commence. Dans l’extrait, vous voyez une séquence de *plans* (les garçons descendant la colline vers la patinoire, un plan de l’arbitre sifflant, un plan large des garçons jouant au hockey sur la patinoire, une série de plans d’ensemble montrant les garçons portant leur maillot de hockey numéro 9 et un plan de deux garçons s’étreignant et qui fait l’enchaînement avec la scène suivante) qui constituent une scène.

Film d’animation : [Le chandail](#)

Réalisation : Sheldon Cohen

Durée : 10 min

Âge recommandé : 10 ans et plus



Extrait : 2:38-3:22

Activités à réaliser en classe

Objectifs d'apprentissage

- Se familiariser avec des figures de style et des procédés littéraires particuliers.
- Découvrir les codes et les conventions du cinéma.
- Créer des scénarimages, un folioscope et des films (facultatif).

Activité 1 : Plonger dans le vif du sujet

Activité de compréhension

Imprimez une version du questionnaire ci-dessous et demandez aux élèves de rédiger une courte définition et de donner un exemple pour chacun des termes suivants.

1 - Héros tragique	
2 - Métaphore	
3 - Épopée	
4 - Scène	

5 - Comédie « tarte à la crème »	
6 - Intrigue policrière	
7 - Gothique romantique	
8 - Préfiguration	
9 - Parodie	

Lorsque la classe a terminé de répondre aux questions, formez des équipes de trois ou quatre élèves et autorisez-les à accéder en ligne à la partie consacrée aux glossaires dans le présent guide. Les élèves se serviront des glossaires et visionneront les extraits de films donnés en exemple pour corriger le questionnaire en équipe. Selon les résultats obtenus, animez une discussion réunissant la classe entière pour aider à préciser les notions et illustrer par des exemples tous les termes incompris du questionnaire.



Activité 2 : Découvrir l'animation

Demandez aux élèves de former des équipes de trois ou quatre, puis de lire dans l'ordre les définitions des termes qui suivent et de visionner les extraits de films associés aux termes.

Animation

[StudioStopMo – Atelier d'animation image par image](#)

2:56-5:04

[Tout peut s'animer!](#)

0:00-2:23

Cellulo

[Animando](#)

2:13-3:00

Plan

[Ma Moulton et moi](#)

0:37-0:51

Scène

[Le chandail](#)

2:38-3:22

Animation image par image

[Il était une chaise](#)

1:54-3:20

Une fois que ce qui précède est fait, demandez aux élèves de faire un exercice «3-2-1».

3

Inscrivez **trois** choses que vous avez apprises.

2

Inscrivez **deux** questions que vous vous posez.

1

Rédigez **un** paragraphe expliquant à une ou un camarade comment faire une animation.

Réunissez la classe et demandez aux élèves de présenter leurs réponses aux questions 2 et 3 et de discuter de ce qu'ils et elles ont appris. Demandez ensuite à chaque équipe de lire son paragraphe sur le thème « comment faire une animation ».

Activité 3 : Créer une animation et un scénarimage

Matériel pour chaque élève :

- Feuille de papier vierge
- Crayons
- Pâte à modeler (facultatif)

PARTIE A

Demandez aux élèves de retourner à [l'atelier d'animation image par image](#) et de suivre les instructions pour réaliser un folioscope de deux pages (5:06-6:57). Une fois le folioscope terminé, les élèves le présentent à l'ensemble de la classe.

Remarque : Certaines personnes pourraient réaliser cette activité en moins de 10 minutes. Il est donc conseillé de donner les instructions pour la partie B au cas où des élèves termineraient avant les autres.

PARTIE B

A	Les élèves peuvent utiliser des dessins et étoffer leur animation de deux pages. OU
B	Les élèves peuvent animer un objet trouvé dans la salle de classe en suivant les instructions de la vidéo Tout peut s'animer! . OU
C	Si le matériel est disponible, les élèves peuvent créer une animation en pâte à modeler, selon les explications données dans l'atelier d'animation image par image (9:54-17:11).

Le scénarimage doit comporter au moins trois scènes et au moins 12 plans (images sur le scénarimage).

PARTIE C (facultative)

Les élèves peuvent réaliser le film à partir de leur scénarimage en prenant des photos avec leur téléphone ou un appareil photo numérique.

**Si les élèves créent une animation au moyen de photographies, rappelez-leur qu'il faut de 10 à 15 photos par seconde de film et qu'il faut faire le calcul correctement (10 secondes = 100 à 150 dessins).

Activité 4 : Tout savoir sur les procédés littéraires

Le bingo du glossaire

Matériel :

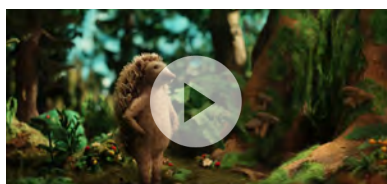
- Papier
- Surligneurs, stylos ou stylos-feutres

Demandez aux élèves de travailler en équipes de deux ou trois et de passer en revue les termes du glossaire littéraire pour se préparer au bingo.

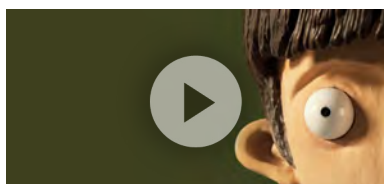
Les élèves plient leur papier pour créer une fiche de bingo contenant neuf cases. Chaque équipe choisit neuf termes dans le glossaire littéraire et en inscrit un dans chaque case.

Le jeu de bingo

Projetez les extraits de films qui suivent. Lorsqu'une équipe reconnaît l'un des mots figurant sur sa fiche, elle le surligne et inscrit le numéro du film dans la case. La première équipe qui remplit les neuf cases crie : « Bingo ! » Vérifiez ensuite les réponses et proclamez l'équipe gagnante.



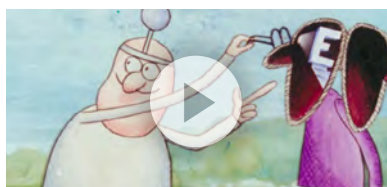
1. *La maison du hérisson*



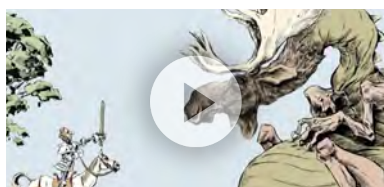
2. *Si j'étais le bon Dieu...*



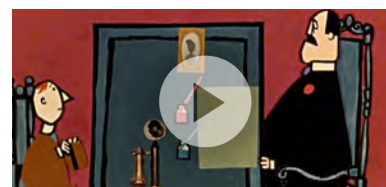
3. *Turbine*



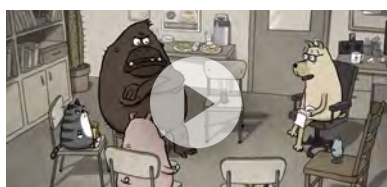
4. «E»



5. *Isabelle au bois dormant*



6. *Ma carrière financière*



7. *Zoothérapie*



8. *Pourquoi moi?*



9. *La liste des choses qui existent - Le maillot de bain*

Activité de conclusion

Rédigez une histoire ou créez un scénarimage illustrant au moins cinq termes du glossaire littéraire. Le scénario doit compter au moins 500 mots (à adapter selon le niveau de votre classe) et doit comporter un décor précis, une ambiance ou un genre, au moins un personnage ayant un nom ainsi qu'un début, un milieu et une fin explicite. Comme activité supplémentaire, les élèves peuvent produire et présenter leurs films en classe.



Macpherson - La cinéaste Martine Chartrand dans son studio à l'Office national du film.
Crédit photo : Caroline Hayeur

Notes biographiques

Le présent guide pédagogique a été rédigé par Pierre Doyon, révisé par Paul Hanson et produit par Anne Koizumi, chargée de programmes d'apprentissage à l'ONF.

Pierre Doyon est enseignant dans une école secondaire de Pointe-Claire, au Québec, et compte plus de 30 ans d'expérience en enseignement de l'anglais et du cinéma. Il a été consultant auprès du ministère de l'Éducation du Québec et du Programme international pour le suivi des acquis des élèves (PISA) dans le cadre de l'élaboration de programmes d'études et d'outils d'évaluation visant à promouvoir l'éducation aux médias au Canada.

Paul Hanson enseigne actuellement au département d'anglais du collège Champlain de Saint-Lambert. Il a enseigné une vaste gamme de matières aux niveaux secondaire, collégial et universitaire, tant au Canada qu'ailleurs dans le monde. Il aime particulièrement les rencontres entre la science et l'art.