

Activité beau/sublime 4 à 5 cours

Connaissances préalables : couleurs chaudes/froides, valeurs foncées/ claires, perspective en diminution (ou contraste des formes grandes et petites).

Faire des zones de son sur Fonoimage.

Idées maitresses du projet : contrastes de valeurs claires et foncées, de couleurs froides et chaudes, de formes grandes et petites (perspective en diminution). Le beau et le sublime en arts visuels (aspects historiques, affectifs et esthétiques).

Matériel par élève : tablette numérique ou ordinateur, crayon marqueurs, crayons marqueurs de type Sharpie, crayon à mine, cartons bristol de format 5" x 8", carnet de traces et carnet pédagogique.

Matériel didactique : Présentations Canva (liens) [Cours 1](#) [cours 2](#), TNI, planification des cours.

Repères culturels

[Le Grand Tour](#), préromantisme et romantisme dans l'art européen des 18^e et 19^e siècle (sentiment esthétique du sublime, nature et émotions). Pierre-Jacques Voltaire, [Le Vésuve en éruption](#), 1771.

À préparer :

Cours 1

Présentation avec l'œuvre de Voltaire et des caractéristiques des choses sublimes. Tablettes et écouteurs. Carnet de l'élève : ce qui est beau/sublime selon l'élève, schéma à remplir sur les caractéristiques du sublime.

Cours 2

Carnet de l'élève : les couleurs chaudes/froides, les valeurs de ton (noir, gris, blanc), les valeurs d'une couleur, la perspective en diminution. Prototypes d'image à réaliser, exemple contre-exemple. Matériel : crayons de feutre et sharpie pointe moyenne ou tout autre médium. Cartons bristol de 8" x 5".

Cours 3 (optionnel 4)

Carnet de l'élève : liste de vérification sur les éléments à intégrer dans l'image
Matériel : crayons de feutre et sharpie pointe moyenne ou tout autre médium.
Cartons bristol de 8" x 5".

Cours 4 ou 5

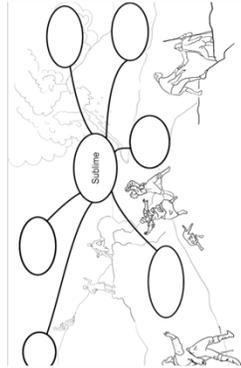
iPad avec Fonoimage prêt (réalisation des élèves numérisées). Carnet de l'élève : liste de vérification sur les éléments à intégrer dans l'image et autoévaluation.

Cours 1

Idées maitresses : Sentiments esthétiques du beau et du sublime. Leurs caractéristiques, les aspects historiques, affectifs et esthétiques.

Matériel par élève : tablette numérique ou ordinateur, écouteurs, crayon à mine, carnet de traces et carnet pédagogique.

Matériel didactique : présentations, TNI, planification des cours.



Préparation

Objectif d'apprentissage : comprendre les caractéristiques du sublime et s'en inspirer pour un projet de création.

Présentation de l'objectif : discuter sur la différence entre le beau et le sublime pour pouvoir créer une image sublime au prochain cours.

Questions : Connais-tu la différence entre les mots « beau » et « sublime »?

Ce qui sera fait : exercice et discussion sur le beau et le sublime, exemples de beau et de sublime selon l'histoire du Grand Tour, les sons beaux et sublimes sur Fonoimage pour avoir des idées.

Carnet de l'élève : remplir la feuille sur ce qui est considéré beau ou sublime à partir de sa propre intuition.

Réalisation

Exercice et discussion : Questionner les élèves sur leur définition du beau (exemples de la vie courante : un chaton, une voiture, une fleur, etc.). Noter les réponses au tableau (les critères/caractéristiques).

Questionner les élèves sur leur définition du mot sublime.

Le sublime en art : appréciation en groupe

Expliquer que les artistes romantiques (fin 18^e s. et 19^e s.) s'intéressent au sublime, qui est un sentiment différent de la beauté. Cela vient de l'histoire du grand Tour.

En Europe, il y a environ 200 ans, les jeunes gens fortunés partaient en long voyage pour se rendre en Italie observer les œuvres d'art qu'ils trouvaient belles (afficher au TNI des œuvres grecques et romaines classiques). MAIS! Pour s'y rendre, ils devaient traverser les Alpes. Ce sont d'énormes montagnes, pleines de glace et de neige, où il y a parfois du

danger : des roches peuvent vous tomber sur la tête, des avalanches vous emporter, vous pouvez perdre pied au bord des falaises. Les jeunes voyageurs se sont rendu compte que les Alpes leur donnaient un sentiment de beauté, mais que ce n'est pas le même que celui des œuvres Antiques. Pourquoi?

Des personnes ont alors réfléchi à ce qu'ils ressentait et voici leur réponse : c'est un sentiment de sublime!

Qu'est-ce qui est sublime?

Les caractéristiques du sublime :

1. Idée de grandeur et/ou d'infini
2. Force
3. Sentiment de danger/peur, mais agréable (pas en réel danger)
4. Beauté (mais pas uniquement ça)
5. Sentiment de sérieux (pas d'effet comique)
6. Le sentiment de la beauté est plutôt calme et apaisant, tandis que le sentiment du sublime est vertigineux, fascine.

Présenter aux élèves l'œuvre Pierre-Jacques Voltaire, *Le Vésuve en éruption* (1771). Modeler l'analyse de l'œuvre *Le Vésuve en éruption* en lien avec le sublime en demandant aux élèves si la peinture montre une scène qui a les caractéristiques du sublime et pourquoi?

Demander aux élèves quels sont les contrastes qu'on y retrouve : valeurs foncées-claires, couleurs chaudes/froides, grand/petit, par exemple. Les contrastes augmentent le sentiment de sublime. Le peintre a choisi de faire une représentation la nuit pour mettre en évidence le feu.



Pierre-Jacques Voltaire, *Le Vésuve en éruption*, 1771.

© The Art Institute of Chicago

Modelage : Ouvrir Fonoimage. Montrer comment créer une zone de son et choisir un son qui correspond soit aux caractéristiques du sublime, soit au beau (utiliser les sons du dossier « local »).

Pratique guidée : Les élèves ouvrent le Fonoimage et créent des zones de sons.

Inspiration : écouter les sons sur Fonoimage et les classer en deux catégories sublimes/beau.

Élaboration : les élèves sont ensuite invités à relever le défi de trouver des idées d'images sublimes.

Modelage : En écoutant les sons sublimes sur Fonoimage, on se laisse inspirer par les images que cela apporte. À partir du son écouté, quelles sont les idées que cela amène? Les dessiner dans le carnet de traces. Nous sommes à l'étape de l'inspiration, on ne choisit pas l'idée finale, on les laisse toutes apparaître. On peut écrire et dessiner rapidement les idées qui surgissent. Il faut avoir un répertoire d'idées (stratégie associée à la démarche de création).

Pratique guidée : Les élèves dessinent leurs idées dans le carnet de traces puis choisissent le dessin qui sera fait sur la feuille fournie en format 2 :1. Circuler pour s'assurer que le choix correspond bien aux caractéristiques du sublime. Offrir une liste de vérification des caractéristiques à inclure pour l'étayage.



Intégration

Retour sur les caractéristiques du sublime. Demander aux élèves quelles sont les caractéristiques du sublime et remplir le schéma sur le sublime (danger, beauté, sérieux, peur, grandeur/infini, force). Demander aux élèves comment les sons ont contribué à les inspirer.

Cours 2 et 3

Idées maitresses : Intégration des connaissances : sentiments esthétiques du beau et du sublime et leurs caractéristiques. Révision des couleurs chaudes/froides, des valeurs de ton (gris, blanc, noir), des valeurs de couleurs et de la perspective en diminution.

Matériel par élève : Carnet de traces et fiches pédagogiques.

Matériel didactique : présentations, TNI, planification des cours.

Préparation

Retour sur ce qui a été fait au dernier cours : les caractéristiques du sublime, les sons associés au beau ou au sublime. L'inspiration à partir des sons pour faire une image.

Objectif d'apprentissage : comprendre les caractéristiques du sublime et les appliquer dans un projet de création. Mobiliser les connaissances en arts plastiques (langage plastique) dans le projet.

Présentation de l'objectif : Comprendre les effets de contrastes dans une image et les exploiter dans le projet de création.

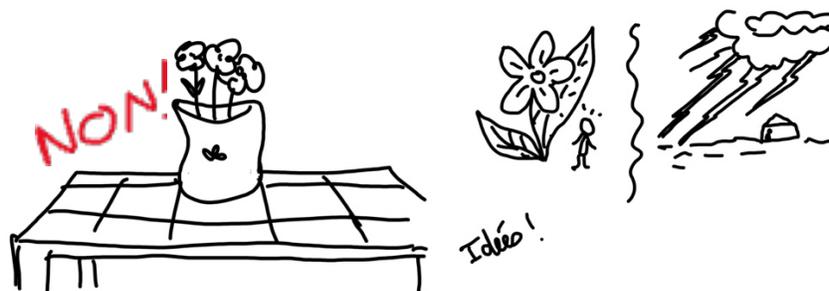
Questions : Quelles sont les caractéristiques d'une image sublime comme celle de Pierre-Jacques Volaire, *Le Vésuve en éruption* (1771)? Si on veut montrer qu'une chose est très grande sur une image, quelle est la stratégie qu'on peut utiliser?

Ce qui sera fait : retour sur les caractéristiques du sublime, sons sublimes, idées de création d'une image sublime. Couleurs chaudes et froides, valeurs de ton, valeur d'une teinte (couleur), perspective en diminution, dessin sublime.

Réalisation (sur deux cours)

Modelage : pour faire une image sublime, celle-ci doit avoir les caractéristiques de ce sentiment.

Pratique guidée : Demander des exemples aux élèves et en dessiner quelques-uns au tableau. Inclure un contre-exemple comme un vase avec des fleurs sur une table. Pour créer un effet de grandeur, inclure un élément plus petit près de la chose pour la rendre sublime. Par exemple, nous savons que le volcan est grand puisque les personnages sont tout petits au bas de la peinture.



Modelage : montrer un prototype d'image sublime, ou une œuvre d'art. Questionner les élèves sur ce que sont les couleurs chaudes et froides. Les valeurs foncées et claires (ton et teinte d'une couleur, hors PFEQ). Montrer comment remplir la feuille d'exercice sur le langage plastique : choisir les couleurs chaudes et froides pour les bonnes cases, dessiner en appuyant plus ou moins fort sur le crayon à mine pour faire différents tons de gris, classer les couleurs du plus foncé au plus clair (plus facile de le faire avec une même couleur).

Pratique guidée : les élèves remplissent la fiche d'exercice.

Pratique autonome : les élèves réalisent leur dessin sublime en prenant soin de respecter les critères du sublime

Élaboration : les élèves doivent intégrer des éléments du langage plastique pour augmenter l'effet sublime de leur image.

Modelage : Montrer comment Voltaire utilise les contrastes pour mettre en évidence le volcan. Réfléchir à ce qui sera mis en évidence en étant plus clair ou d'une couleur chaude ou froide. Ensuite, ajouter au crayon de feutre (ou autre médium):

1. Au moins 2 couleurs chaudes et froides sur les éléments choisis
2. Au moins 2 valeurs claires et foncées sur les éléments choisis

Demander des exemples aux élèves et ajouter la couleur : dire comment on choisit de placer les contrastes. Le fond peut être chaud, l'objet froid. Prévoir un contre-exemple comme une image où tout est en valeurs claires (prototype). Montrer le choix des couleurs de crayons de feutre qui pourraient être foncées et claires les unes comparées aux autres. Montrer des contre-exemples de deux couleurs également claires ou foncées comme jaune et pêche.

Pratique autonome : Les élèves réalisent leur image dans un format 2:1 ou 4:3, au crayon feutre et au marqueur de type Sharpie.

1. Avoir les caractéristiques du sublime
2. Intégrer les éléments demandés

S'assurer de prendre des moments d'arrêt pour vérifier si la réalisation respecte les contraintes de création. Il se peut que le résultat soit plus amusant que sublime, et les élèves doivent expliquer pourquoi l'effet obtenu ne correspond pas à l'émotion esthétique du sublime. Faire une réalisation qui ait un caractère sublime est un vrai défi!

Montrer comment utiliser la liste de vérification : lire ce qui est demandé, le cocher si c'est fait.

Intégration

Retour sur l'activité : les élèves donnent leur appréciation de leur réalisation et de ce qui a été appris pendant le cours. Les élèves relatent leur expérience de création en lien avec les contraintes de contrastes. Est-ce que leur image exprime bien l'idée du sublime? Si oui, pourquoi et si non, pourquoi? Faire des liens entre le sentiment que dégage l'image et les contrastes exploités (valeurs, couleurs chaudes/froides et grand/petit).

Cours 4

Idées maitresses : Intégration des connaissances : couleurs chaudes/froides, valeurs et perspective en diminution, sentiments esthétiques du beau et du sublime et leurs caractéristiques.

Matériel par élève : tablette numérique ou ordinateur, dessins numérisés et disponibles pour chaque élève, écouteurs, crayon à mine, carnet de traces et carnet pédagogique.

Matériel didactique : présentations, TNI, planification des cours.

Préparation

Retour sur ce qui a été fait aux derniers cours : les caractéristiques du sublime et l'inspiration par les sons. Exploiter les contrastes de valeur, de couleurs, de ton, la perspective par diminution.

Objectif d'apprentissage : comprendre les caractéristiques du sublime et les appliquer dans un projet de création en exploitant le langage plastique appris (valeurs, couleurs chaudes/froides et perspective en diminution). Exploiter les sons pour renforcer le sentiment du sublime dans l'image créée.

Présentation de l'objectif : nous allons créer des zones de sons sur notre image pour voir si cela peut augmenter notre sentiment de sublime et faire une autoévaluation de notre projet.

Ce qui sera fait : ajouter des zones de sons sur notre image, remplir la fiche d'autoévaluation, partager le résultat Fonofone.

Rappel des connaissances antérieures : le sublime et contrastes, créer des zones de sons sur Fonofone.

Réalisation

Modelage : en regardant l'œuvre de Volaire, on peut y ajouter des zones de sons sublime et vérifier leur effet. Montrer comment faire une zone sur un élément précis, par exemple le volcan, choisir un son en expliquant les raisons de ce choix.

Pratique guidée : Faire jouer le son et questionner les élèves : est-ce un bon choix de son? Est-ce que cela ajoute quelque chose de plus à l'image? Quoi?

Modelage : Montrer comment aller récupérer son image sur Fonofone.

Pratique guidée : Vérifier que tous les élèves aient ouvert leur image.

Modelage : Montrer comment utiliser les outils d'édition du son : il est possible d'utiliser les outils d'édition des sons pour créer des effets proche-loin, fort-doux selon l'intensité d'une valeur, etc.

Pratique autonome : les élèves sonorisent leur image,

Modelage : une fois les sons choisis, les faire jouer en suivant un chemin dans l'image.

Pratique guidée : Les élèves peuvent partager leur Fonofone en dyade ou bien au groupe et expliquer leur choix de sons. L'autre élève peut commenter le choix.

Modelage : Montrer comment remplir la fiche d'autoévaluation du projet en précisant ce qui est à évaluer.

Pratique autonome : les élèves font leur autoévaluation

Intégration

Retour sur l'activité : les élèves donnent leur appréciation de leur réalisation et de ce qui a été appris pendant le cours. Les élèves relatent leur expérience de création en lien avec l'ajout de zones de sons. Est-ce que l'ajout du son ajoute quelque chose à leur image? Est-ce que cela ajoute au sentiment de sublime (par exemple par l'étrangeté d'un son) ou enlève (par exemple par un son drôle ou joyeux)?