

ESTAMPE (Gravure...)

Quelques rappels techniques et pistes pédagogiques pour le cycle 3 et 4

1 – Quelles spécificités pour cette pratique artistique ?

La **gravure** est difficile à définir, tant les pratiques sont diverses ; cependant on peut la ranger dans la famille des estampes qui comprend également le **monotype** et tous les procédés de reproduction à l'aide de **tampons**...

Toutes ces techniques ont un deux points communs :

- ce sont des procédés de **reproduction**.
- on applique un **support** (le plus souvent du papier) contre une **matrice** et on exerce une **pression**.

La gravure a pris son essor en lien avec l'invention de l'imprimerie de textes.

Dans la plupart des procédés, l'impression donne une image « en miroir ».

2 - Dans la grande famille des **Estampes**, il y a:

empreinte – trace - monotype - sérigraphie – tampon - pochoir – frottage – gaufrage – collagraphe - grattage – report calque -décalcomanie – contacts avec la lumière: rayogramme - cyanotype...

Gravures sur bois, sur linoléum, sur patate, sur un CD, sur rhodoïd, sur styrodur, sur zinc, sur cuivre, sur mousse, sur plâtre dur, sur cire, sur pâte à modeler ...

3 - Quelles activités peut-on mener ?

MONOTYPE

De la peinture est étalée au rouleau en couche plus ou moins épaisse sur un support non absorbant (le plexiglas est idéal). On « grave » son dessin dans la peinture, à l'aide de la pointe du manche d'un pinceau (ou avec un coton-tige), et on applique une feuille de papier (papier assez lisse souhaitable) sur la peinture, en frottant le dos de la feuille avec le plat de la main. La matière enlevée crée un sillon creux qui apparaît en manque sur la feuille.

On peut intercaler des cartons découpés entre le support « encré » et la feuille de papier : on obtient alors des « réserves » qui pourront être retravaillées après séchage. D'autres objets minces peuvent être intercalés (feuilles d'arbres par exemple)

L'impression ne peut être obtenue qu'une fois (monotype), mais on peut dans certains cas obtenir une seconde impression, très différente. *L'emploi d'une encre (type « aqualac ») permet plus facilement l'obtention de cette seconde impression.*

FROTTAGE

Cette technique que beaucoup ont pratiquée en plaçant sous une feuille de papier une pièce de monnaie pour en relever le relief fut réinventée par Max Ernst qui frottait au crayon les rainures du parquet de l'auberge où il logeait.

On peut de la même manière conserver l'empreinte de différents supports comportant des reliefs. Les frottages peuvent être ensuite réutilisés dans des collages.

Il est conseillé d'utiliser des papiers assez fins pour être sensibles et des craies grasses posées à plat.

EMPREINTES ET TAMPONS

Tout objet convenablement choisi peut devenir un outil destiné à laisser son empreinte sur la feuille : éponge, bouchon de liège... Le résultat sera déterminé par la forme de l'objet et par sa texture.

Certains objets produiront des empreintes extrêmement intéressantes (*semelles de chaussures - empreinte digitale - pâte à modeler gravé - écorces d'arbres - tissus - dentelles...*)

On peut également avoir recours aux « tampons » présents dans l'établissement (les débarras des réserves regorgent souvent de trésors...) pour élaborer des compositions originales...

Enfin, il est envisageable de créer soi-même ses tampons : c'est la « patatogravure » ! Une pomme de terre coupée en deux et dont la surface plane est taillée avec la pointe des ciseaux devient un tampon. Les élèves comprennent rapidement, par essais / erreurs que la forme enlevée sur la surface laissera un vide sur le papier.

LINOGRAVURE

C'est la forme de gravure la plus élaborée qu'on pourra pratiquer à l'école ou au collège, même si on ne dispose pas d'une presse.

Il faut se procurer ou récupérer du linoléum (attention vous marchez dessus!) , des gouges, un ou plusieurs rouleaux, des encres (type « aqualac ») .

Préparation de la matrice :

Le dessin est préparé sur le morceau de lino (éviter de se lancer sur une surface trop grande !) qui est ensuite gravé à l'aide d'une gouge : comme pour la gravure sur bois, c'est une « taille d'épargne », c'est à dire qu'on évide les blancs et qu'on garde les traits du dessin.

Il est souhaitable, pour éviter les risques de blessure avec la gouge - en maintenant le lino pendant la gravure, de le fixer sur une planche de contreplaqué à l'aide de punaises. Il faudra de toute manière insister pour que le graveur ne place pas une de ses mains devant la gouge !

IMPRESSION

Le lino est encré à l'aide du rouleau et l'impression peut alors être effectuée.

On se facilitera la tâche en collant le lino sur un support en bois, de taille légèrement plus grande et suffisamment épais : ainsi on dispose d'un objet facile à positionner sur la feuille et sur lequel on pourra exercer une pression.

La linogravure nécessite du temps pour sa mise en œuvre, mais donne d'excellents résultats, même pour des impressions en assez grand nombre.

On peut utiliser également le « styrodur » (matériau d'isolation du bâtiment), ou la plaque de plâtre (préalablement moulée dans une barquette puis disposée sur quelques épaisseurs de chiffons pour éviter la casse...) pour réaliser la matrice : ces matériaux sont plus tendres et donc plus faciles à graver. Le rendu sera différent.

AUTRES PROCÉDES

On peut créer des matrices destinées à être imprimées de diverses manières : du bristol découpé et collé sur un support, objets plats pouvant laisser une empreinte (feuilles d'arbres, papiers froissés, textiles, papiers peintes à reliefs...). Il convient alors de faire sortir l'empreinte de la texture elle-même, en faisant de la surface une « peau réactive »...

Pour en savoir plus : une proposition, pour le premier degré, des CPD du Maine et Loire :

<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia49/ecole/educ-artistique/artotheque/pages/pistes/gravure.htm>

4 - Quelles pratiques pédagogiques peut-on privilégier ?

Il est intéressant de s'orienter vers des projets dans lesquels l'opération plastique « REPRODUIRE » prend tout son sens et où les notions de ressemblance, vraisemblance – absence ou présence du référent sont à l'oeuvre.

On pourra en particulier au cycle 3, articuler le travail autour de la gravure avec un projet en poésie (réalisation d'une anthologie, d'affichettes, et surtout de livres (compte tenu des formats qui nous seront accessibles)..ou écriture de textes poétiques). Le travail plastique se situera dans la réalisation des illustrations, mais également dans la conception de l' « objet livre » lui même.

Le travail est, chez les plus jeunes, d'abord celui de la trace : comment faire durer une trace ? Comment retenir le volume d'un objet ?

Un autre entrée possible est celle qui est liée à la tradition du sceau : comment attester une présence, un passage ? Le travail se fera alors sur l'idée d'appartenance, d'appropriation.

Bien entendu, toutes les compositions plastiques faisant intervenir des motifs qui se répètent, avec une exploration des variantes de cette répétition, seront justifiées par ces procédés (voir les notions de série – suite – variantes...)

On travaillera par tâtonnement pour la réalisation des matrices : il est souhaitable de réaliser une ou deux « épreuves d'essai » au fur et à mesure du processus de gravure afin que l'élève puisse constater le résultat produit par son travail. Cependant, la place du hasard, de l'imprévu fait partie de la démarche...

5 - Quelques dispositifs d'enseignements ou situations d'apprentissages à expérimenter :

A partir d'objets qui roulent, marquent, tracent, griffent, soufflent, rayent... A l'aide du corps, d'outils traceurs, scripteurs.

Techniques : peinture, empreintes, graphismes, dessins, frottages, collages, monotypes

- Incitation : « **Chouette une dictée !** »

Consigne : Traduire graphiquement les indications suivantes.

Contrainte : sans jamais représenter le sujet-référent.

-une voiture qui roule et prend des virages...

Contrainte : chemins/routes/lignes qui ne se croisent pas.

-un poids lourd qui roule... Contrainte : lentement sur des routes toutes droites.

-Une voiture télécommandée... Contrainte : accélère, s'arrête, change de direction, cale, redémarre, ralentit, tourne autour d'un rond-point, monte-descend et provoque un accident.

-une mouche qui vole et tourne sans arrêt...

Contrainte : sans pouvoir sortir de la feuille avant 2 minutes.

-une guêpe énervée... Contrainte : « très vénère » et qui finit par piquer.

-une limace qui glisse... Contrainte : et qui s'arrête parfois pour manger...

format: A3 divisée en six cases. Donnez un titre à vos évocations graphiques.

- Incitation : « **Racontez la vie d'un traceur et ses tracés...** »

Consigne : Testez plastiquement des empreintes et des traces d'objets.

Contrainte : Variez les supports, médiums, outils, gestes ainsi que le plan et votre posture de travail.

- Suite : « **Range ta chambre...** »

Consigne: Présentez votre collection d'empreintes et de traces à la classe.

Contrainte : Multipliez les restitutions : répertoires graphiques/picturaux – inventaires collectifs – fichiers – panels – échantillons – éventails – carnets individuels...

Objectifs exploratoires : Agir spontanément et mesurer les effets obtenus pas les supports, objets, médiums et outils utilisés.

Objectifs structuraux: Inventorier, trier, classer, catégoriser les pratiques plastiques. Conserver une trace visuelle (et/ou tactile, sonore, olfactive) du FAIRE.

- Incitation : « **Frottis, frottas...** »

Consigne : Faîtes apparaître les textures des supports et des matières utilisés.

Contrainte ; Frottez, prélevez, imitez/traduire, transférez les textures suivantes :

Bois – feuille -écorce - pierre - peau - pelage d'animal - eau - terre – air -feu...

Compétences visées : Adapter et contrôler ses gestes et trouver des équivalences matiéristes aux textures obtenues.

- Incitation : « **Suivre un animal à la trace** » ou « **pas à pas** »

Consigne : Un animal (insecte volant/rampant, mammifère -reptile) vient de passer sur votre support.

Contrainte : Prouvez-le plastiquement sans représenter ni figurer l'animal.

- Incitation: “**Le dire c'est bien le faire c'est mieux**”

Consigne : Explorez toutes ces techniques puis collaborez avec un partenaire afin de créer des signes, des formes, des lettres et des textures qui dialoguent entre-elles.

Contrainte : Renforcez plastiquement un ou plusieurs couples de verbes d'actions suivants :

GRAVER	COLLER
COUVRIR	DECOUVRIR
CACHER	MONTRER
MASQUER	REVELER
AJOUTER	RETIRER
DESSINER	GRATTER
DECOUPER	EVIDER
TRACER	EPARGNER
TAMPONNER	CREUSER

Testez – explorez -expérimentez d'autres matériaux, supports, outils, formats, gestes pour concevoir puis piloter un dispositif d'apprentissage en lien avec les programmes.

Pensez à faire des photos, vidéos, croquis, prises de notes...pour alimenter vos recherches et déposez-les régulièrement sur le blog d'arts plastiques (catégorie atelier estampe)

<http://python.espe-bretagne.fr/blog-artsvisuel-m1m2-sb/>

Mini glossaire autour de l'estampe et de la gravure :

Burin :

Le burin est par excellence l'instrument du graveur. C'est une petite barre d'acier trempé, de section soit carrée, soit losangée, soit triangulaire, dont le bec est taillé en biseau. Il est emmanché dans une demi-poire de bois dur (généralement de buis) qu'on appelle "champignon". Le graveur tient dans le creux de sa main la partie arrondie du champignon, la barre du burin étant tenue contre la plaque de cuivre (qu'on appelle planche) presque parallèlement à la surface de celle-ci. Les doigts sont allongés le long de la barre du burin pour la diriger. Le burin entre dans la plaque, creusant un sillon en forme de V plus ou moins profond et plus ou moins large, enlevant ainsi un copeau de métal tout en laissant sur les bords du sillon de minces crêtes qu'on appelle les barbes. Ces barbes sont souvent ôtées à l'aide d'un outil appelé ébarboir : lorsqu'on les laisse, les barbes retiennent l'encre et noient les contours. On peut adoucir le trait de burin, ou l'effacer complètement à l'aide des brunissoirs, outils arrondis en acier. L'encre est répandue sur la plaque de manière à ce qu'elle pénètre bien dans tous les sillons. L'encre restée à la surface de la plaque est ôtée à l'aide d'un tissu de coton appelé tarlatane.

Cohérence: Désigne la logique de l'organisation du travail ou la logique de la démarche de l'artiste. Il y a cohérence lorsque les éléments s'accordent entre eux, lorsque les idées, les choses "vont ensemble". Le contraire est l'incohérence.

Cohérence plastique : Ce qui crée des rapports logiques entre les différents éléments d'une oeuvre.

Collage : Procédé consistant à fixer sur un support des fragments de matériaux initialement hétérogènes, en particulier des papiers découpés voisinant ou non avec de la matière picturale. Ce geste imaginé par les Cubistes dans les années 1910 est fondamental dans l'art du XX^e siècle ; il est également utilisé dans d'autres domaines (musique, littérature) et remis en avant par l'infographie. Une de ses pratiques insiste sur le rapprochement, la juxtaposition des images (Surréalistes dont Max Ernst) ; une autre insiste davantage sur la violence d'impact du matériau et sur les possibilités poétiques et formelles qu'elle libère (Arp, Chaissac, Dubuffet, Schwitters...).

Combinatoire : Concerne les différents arrangements possibles des éléments d'un tout.

Composite : Hétéroclite, formé d'éléments hétérogènes.

Composition : Organisation hiérarchisée d'un espace bi ou tridimensionnel qui tient compte du format dans lequel elle s'inscrit (différent en cela de la structure) et dont le tout est davantage que la somme des parties qui la constituent.

Eau forte : On utilise une plaque de cuivre que l'on recouvre d'un vernis; l'artiste utilise un outil en pointe qui lui permet d'ôter ce vernis. La plaque est plongée dans un bain d'acide; cet acide attaque les seuls endroits du cuivre mis à nu, creusant ainsi le métal.

Empreinte : Marque en creux ou en relief obtenue par pression d'un corps sur un matériau plus ou moins dur ; trace obtenue par frottement sur un support souple qui épouse les aspérités d'un relief.

Émulsion : mélange de deux liquides non miscibles à l'état naturel (par exemple huile et eau), rendu possible par dispersion du liquide émulsionné (huile) en gouttelettes très fines, dans celui servant d'émulsifiant (eau). Les émulsions ont été utilisées très tôt (liant au jaune d'oeuf avec addition d'huile et d'eau, cire saponifiée, vinaigre et savon...)

Estampage : c'est le résultat de la pression manuelle ou mécanique (presse) sur une planche ou une matrice encrée d'une feuille de papier ou plus rarement d'autres matériaux (tissus)

Estampe : L'art de l'estampe permet de reproduire un dessin mécaniquement, en un certain nombre d'exemplaires appelés épreuves, à partir d'une plaque de bois ou de cuivre gravée qui sera encrée.

Estompage : Estomper, c'est adoucir, étaler en frottant. On estompe un trait en l'essuyant ou le gommant légèrement.

Frottage: Procédé qui consiste à "frotter" un papier posé sur une surface texturée, telle que le bois, pour en obtenir le dessin.

Gravure : Couramment, on appelle "gravure" l'art qui consiste à produire, sur papier, de multiples exemplaires d'une image. Elle peut être obtenue par des procédés divers: utilisation d'une planche évidée sur certaines de ses parties (bois, linoléum...) dont les reliefs laissent des traces au moment de l'impression; utilisation d'une plaque métallique creusée en certaines de ses parties, lesquelles enduites d'encre grasse colorent un papier légèrement humide au moment de l'impression, utilisation d'une pierre (ou d'une plaque de zinc) sur laquelle les zones grasses conservent l'encre qui se dépose sur l'épreuve (c'est le cas de la lithographie).

• On notera que dans le cas de la lithographie, comme dans celui de la sérigraphie, il n'y a pas "taille", "gravure" au sens habituel du terme, cependant les esthéticiens accordent à ces techniques la qualité de "gravure" qu'ils refusent aux procédés modernes de l'héliogravure et de la photogravure.

• L'art de la gravure permet d'obtenir un nombre d'épreuves limité par l'usure de la matrice et par la volonté de l'artiste qui souhaite une certaine rareté de son oeuvre. Les épreuves (aujourd'hui toutes numérotées à la main) sont fragiles, facilement destructibles (attaque du papier, virage de l'encre...).

Linogravure : Procédé dérivé de la gravure sur bois mais utilisant comme matériau le linoléum apparu entre la fin du XIX^e et le début du XX^e. Ce matériau de revêtement imperméable possède une certaine souplesse : le travail de gravure est plus spontané et rapide qu'avec le bois.

Lithographie : Technique d'impression « à plat » : elle n'est ni en relief (comme la xylographie) ni en creux (comme la chalcographie). L'artiste dessine directement sur la pierre de Munich (un calcaire très dur) à l'aide d'un crayon gras ou d'encre grasses très épaisses. La pierre est ensuite recouverte d'une eau légèrement acide, qui va en attaquer les surfaces non recouvertes (la faible granulométrie ainsi obtenue retiendra ensuite cette eau). Le procédé consiste alors à encre le motif à reproduire avec un rouleau (l'encre grasse ne se dépose alors que sur les zones grasses et non sur les zones humides), puis à le transférer sur le support d'impression. Ce type d'estampe est révolutionnaire à la fin du XVIII^{ème} siècle car il permet d'obtenir les effets du crayon, lavis, aquarelle que les autres procédés de l'époque de gravure en creux obtenaient avec un long et minutieux travail.

Manière noire : Procédé de gravure directe en taille douce permettant d'obtenir des demi-teintes, c'est-à-dire des gris et des blancs pour rendre des tons de clair-obscur. Le cuivre est criblé de petits trous à l'aide d'un outil appelé berceau. La plaque est totalement recouverte ainsi puis l'artiste gratte avec un grattoir ou un brunissoir pour retrouver des surfaces lisses qui donneront des blancs sur la gravure.

Monotype : Le terme désigne aussi bien la technique que la feuille imprimée. Ce procédé d'impression sur papier, habituellement en un seul exemplaire mais parfois davantage, se situe entre la peinture et la gravure. L'artiste travaille directement à l'encre sur une matrice en métal, pierre ou très souvent en verre.

Multiple : Se dit d'une oeuvre produite en série : sérigraphie, gravure, lithographie, photographie, moulage, bronze...

Photogramme : on place divers objets plus ou moins opaques sur du papier photosensible, on éclaire avec un agrandisseur, les parties protégées de la lumière restent aqueuses et se dissolvent au cours du traitement de l'image photographiques, les autres noircissent plus ou moins selon l'opacité des corps posés sur le papier.

Photographie : La photographie est à la fois un procédé technique (prise de vue, développement...), le résultat du processus photographique, c'est-à-dire l'image, et l'activité artistique.

Photogravure : Technique permettant le transfert d'images photographiques sur du métal couvert d'un léger mélange sensible et résistant à l'acide. Les parties opaques du métal couvertes par l'image restent aqueuses et disparaissent au traitement de la plaque. Pour graver une image positive, il faudra donc une feuille transparente. Voir cliché-verre, photogramme.

Pochoir : Feuille de carton, de métal ou de plastique, dont l'intérieur est découpé selon un dessin, sur lequel on passe une brosse ou un pinceau enduit de couleur – en veillant à ne remplir que les zones ajourées - pour peindre la forme dont le contour a été découpé.

Pointe sèche : (gravure à la) Outil en acier utilisé dans la gravure sur métal et qui a la forme d'une grosse aiguille. Le terme désigne aussi bien l'outil que la gravure. Elle se manie comme un crayon. Sa pointe est plus fine que celle d'un burin: elle crée sur le métal des sillons qui peuvent être profonds mais jamais très larges. Le burin élimine les barbes, la pointe sèche les conserve: elles retiennent l'encre de manière irrégulière qui crée un effet velouté caractéristique de cette technique.

Presse : Outil à bras ou automatique pour imprimer de différents types: presse typographique, presse à tailedouce, presse lithographique.

Reproduction : Copie à l'identique ou ressemblante d'un "original" (peinture, image, sculpture...).

Reproduire : répéter, imiter, copier un modèle par un procédé technique particulier : photocopier, imprimer, photocopier, sérigraphier, lithographier, polycopier...

Réserve : Le support est laissé vierge soit par un cache, un papier collant ou une gomme de réserve. Parties non colorées qui laissent apparaître le support.

Résine : Désigne différentes matières visqueuses et translucides tant naturelles que synthétiques.

Ressemblance : Ce qui rapproche et associe un objet, un personnage, un paysage, etc., et sa représentation, son image ; ou encore ce qui associe deux éléments, objets, personnages, paysages, éléments plastiques, en ce qu'ils ont de très nombreux points communs.

Sérigraphie : Technique de reproduction semi-mécanique, qui permet d'imprimer, à l'aide d'une raclette, une image au travers d'un écran de soie dont les mailles dessinent une forme, une image, selon qu'elles sont ou non obstruées (il s'agit d'un pochoir perfectionné). Permet de faire plusieurs exemplaires de la même image.

Taille douce : Terme qui regroupe tous les procédés de gravure en creux.

Texture : Aspect extérieur d'un matériau (grain, relief, etc) apparence de la surface peinte, disposition des touches, entrecroisement des couleurs, des tons. La texture peinte peut directement évoquer une texture connue : étoffe, sable, huile, peau, etc. Les textures (visuelles) font souvent appel aux souvenirs du toucher, d'où la formule "toucher avec les yeux".

Tirage : Impression réalisée à l'aide d'une forme et nombre d'exemplaires imprimés à partir de celle-ci (matrice ou moule).

Trace : Signe, indice, empreinte, vestiges qui témoignent du passage de quelqu'un ou de quelque chose.

Vernis : produit transparent incolore, brillant ou mat, d'une stabilité différente selon son origine.

Vernis mou : Procédé de gravure dit aussi « en manière de crayon » qui veut se rapprocher de l'effet d'un dessin au fusain ou au crayon.

Xylographie : gravure d'une tablette de bois taillée à la main. Désigne l'oeuvre réalisée, la matrice et la technique.

