

L'ÉPREUVE LÉGENDAIRE

D'après des scénarios pédagogiques de **Siffre Catherine, Charon Véronique, Lannot Sandie**
collège de l'enseignant, département ex 40

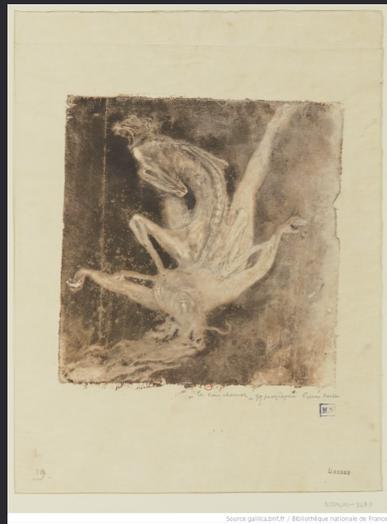
Comment donner à voir par un processus d'effacement ?



Claudio Parmigiano, *Senza Titolo*, 2016, fumée et suie sur tableau, 240 x 1080 x 3 cm, galerie Simon Lee.

Sujet : En exploitant la technique de la gravure par taille douce (en creux) ou taille d'épargne, créer une matrice qui vous permettra de révéler une image ancienne, vieillie quasi effacée. Votre estampe sera la preuve de l'existence d'une créature, d'un animal, d'un objet légendaire ayant disparu. Vous présenterez le cartel de votre épreuve en précisant le nom, la date estimée et rédigerez la légende qui l'accompagne.

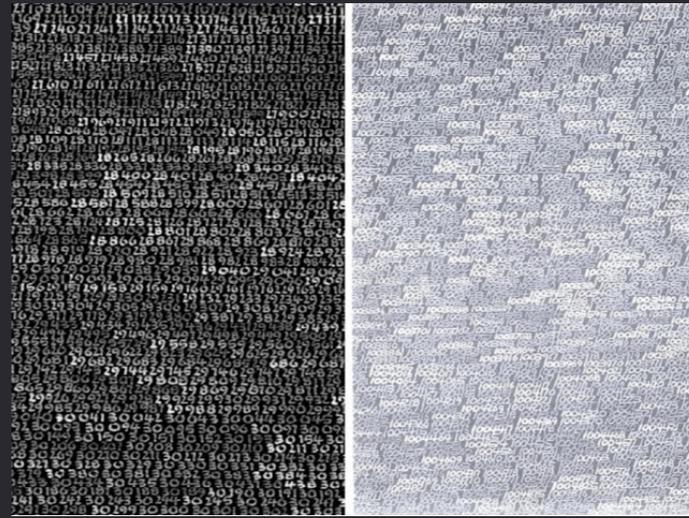
Évaluation



Pierre Roche, *Le cauchemar*, 1894, 15,6 x 15 cm, gypsographie, BnF.



Joan Fontcuberta, série *Fauna, Solenoglypha Polipodida*, 1985, tirage gélatino-argentique viré au sélénium



Détails, Deux toiles de **Roman Opalka**, 1965-infini, 1965-2011

Composante méthodologique :

- s'organiser et s'investir dans les ateliers de pratique de la gravure

Composante plasticienne :

- Composer une matrice en creux ou en épargne d'un sujet légendaire
- Révéler une image ancienne en tant que preuve d'une légende

Composante théorique :

- Rédiger un cartel : titre, date et récit de la légende

Compétences travaillées du programme :

Mettre en œuvre un projet :

-Se repérer et s'organiser dans les étapes de la réalisation d'une production plastique

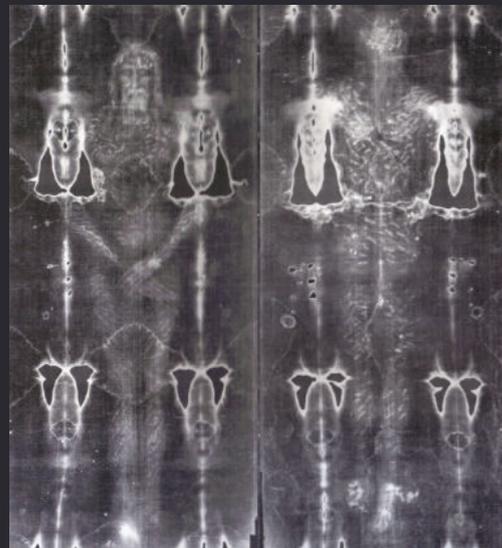
Expérimenter, produire créer :

>choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques

>S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive

S'exprimer, analyser sa pratique :

>Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine



Suaire de Turin, drap de lin, 4,42 x 1,13 m, Chapelle Guarani, cathédrale St Jean Baptiste de Turin, Photographie datant de 1898.



Philippe Parreno, *Fade to Black (signed)*, 2005, Livre, 34 x 24 cm, 32 pages, onze images détachables sérigraphiées à l'encre phosphorescente



Maurice Fréchuret, *Effacer, Paradoxe d'un geste artistique*, 2016.

Vocabulaire

Taille douce : procédé de gravure en creux

taille d'épargne : l'ensemble des procédés d'impression par le relief

Matrice : moule qui, après avoir reçu une empreinte particulière en creux et en relief, permet de la reproduire.

Épreuve : feuille d'essai imprimée sur une planche gravée, sur une pierre lithographique, qui permet à l'artiste de juger du degré d'achèvement de son travail et des retouches qui pourraient être nécessaires

Estampe : image réalisée à l'aide d'une planche (bois, métal, pierre ...) préalablement gravée et encrée, obtenue sur papier

Légendaire : ce qui n'existe que dans les légendes, récits, l'imaginaire

Effacement : ce qui manifeste une disparition en cours, une trace, un indice de quelque chose.



Le supplément **pédagogique** :

Il est important que tout le matériel soit préparé en amont de la séance de pratique :

- support prédécoupé
- différentes gouges à disposition
- encre
- espace de séchage
- matériel de nettoyage



Une phase exploratoire est nécessaire en amont de la séance de pratique pour maîtriser les gestes de la gravure