

# Les Polycéphales

L'atelier mobile de sérigraphie

*DU MESSAGE À L'IMAGE*

CONTACT : LES POLYCÉPHALES / LA CHARDIE / 63600 AMBERT  
TEL : 04 73 82 01 28





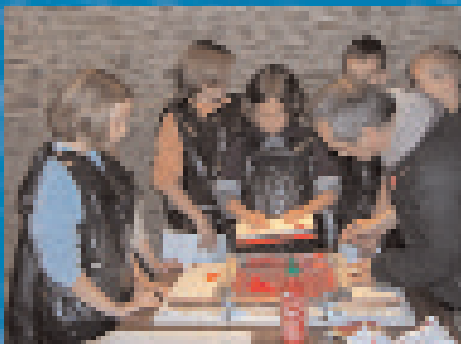
Présentation



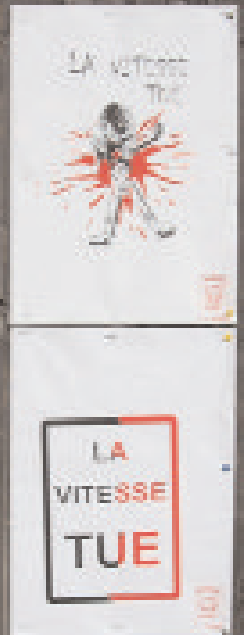
Réalisation



Exposition



Présentation



# ATELIER MOBILE SERIGRAPHIQUE

*DU MESSAGE À L'IMAGE*

PRÉAMBULE

PRESENTATION

OBJECTIFS DE L'ATELIER SERIGRAPHIQUE

LA SÉRIGRAPHIE ET L'ART GRAPHIQUE

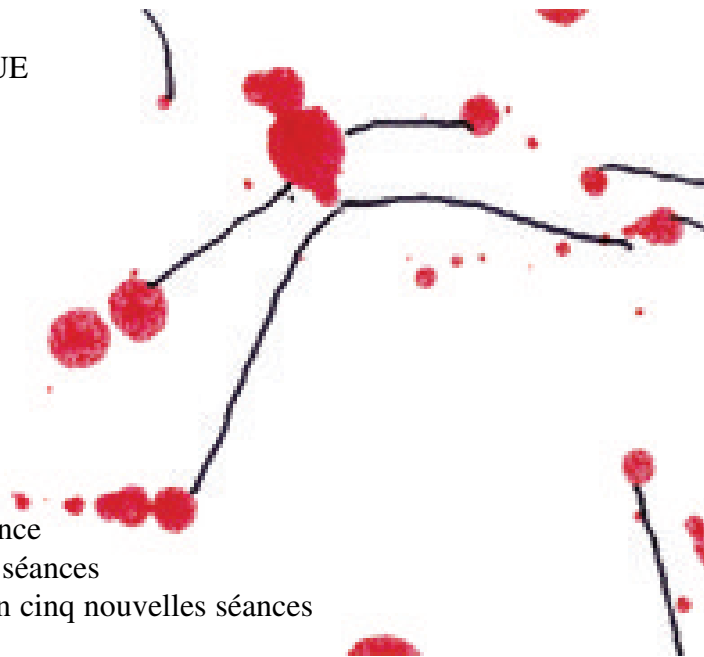
- 1 - la sérigraphie
- 2 - l'art graphique

DESCRIPTIF DÉTAILLE DU PROJET

- 1 - objet pédagogique
- 2 - trois formules sont possibles
  - a - l'approche en une séance
  - b - la découverte en cinq séances
  - c - le perfectionnement en cinq nouvelles séances
- 3 - déroulement d'une séance type

GLOSSAIRE ET TECHNIQUE

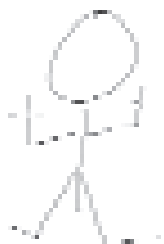
ANNEXES



# PRÉAMBULE

La sérigraphie, du latin *sericus*, soie et du grec *graphein*, écrire, est un procédé d'estampe. Elle permet l'impression de graphismes en couleurs et en (n)ombres, sur différents supports.

Les \* renvoient au glossaire.



# PRESENTATION

Les Polycéphales sont un collectif d'artistes créé en l'an 2001, à l'occasion d'une manifestation liée à l'anniversaire des 100 ans de Monsieur Vialatte Alexandre.

Ses activités sont aussi multiples (sérigraphie, installations, conception d'affiches et de plaquettes, etc.) que ses inspirations !

En 2005, Les Polycéphales ont mis en place un *atelier mobile de sérigraphie* à destination du jeune public ainsi qu'un atelier land-art.

Ces ateliers ont pour objectif de sensibiliser à l'image et à notre environnement ainsi que de stimuler l'expression. Il s'agit, à travers la création sous ses formes diverses, de rendre aux participants leur place d'acteur individuel et collectif.

Ils donnent la possibilité aux participants, dans un milieu rural éloigné de pôles d'activités de cet ordre, de se réapproprier le plaisir d'expression en utilisant un langage créatif.

Notre culture remplie d'icônes et d'images de toutes sortes est interdite d'accès à celui qui ne peut pas les lire.

Retrouver le plaisir de griffonner sur une feuille, de badigeonner un tronc d'arbre ou de créer des motifs avec des pétales de fleurs fraîchement cueillies, sont des activités essentielles pour devenir acteur, auteur.

# OBJECTIFS DE L'ATELIER SERIGRAPHIQUE

Sens de l'observation et sensibilisation à l'image  
Appréhension du langage graphique  
Notions de lecture d'images  
Technique de la sérigraphie et utilisations

## LA SÉRIGRAPHIE ET L'ART GRAPHIQUE

### 1 - la sérigraphie

La sérigraphie est un procédé simple et facile d'utilisation.

Elle stimule autant le moteur que les sens. Outre l'exercice intellectuel de conception graphique, elle inclut des principes d'utilisation et de séparation des couleurs (technique de l'estampe) ainsi qu'un travail en négatif (technique du pochoir).

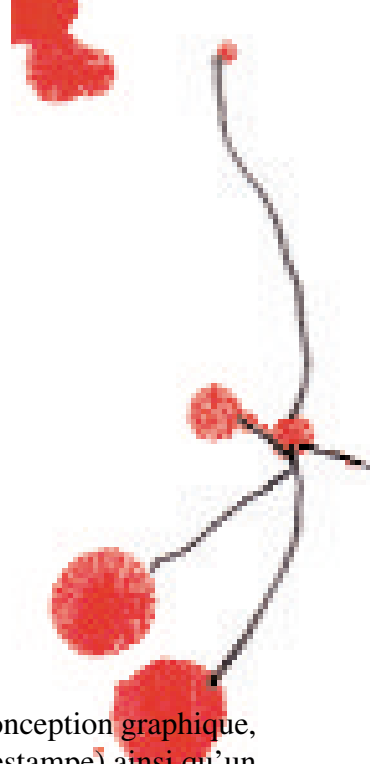
L'atelier mobile emploie des encres\* et produits non toxiques. De la création graphique à la réalisation ou à l'exposition, il permet de mener un projet collectif du début à la fin. La sérigraphie autorise des tirages\* en nombre et implique avant tout un travail de précision et d'organisation.

### - l'art graphique

L'art graphique permet de transposer la réalité tout comme l'imaginaire sur un plan graphique. Le processus de création stimule l'expression. Le participant devient acteur.

Créer une image, c'est exercer et affronter sa pensée, aller à l'essentiel en acquérant et en utilisant des codes de composition comme outils d'expression.

L'atelier mobile de sérigraphie repose sur la connaissance et l'application de toutes les étapes de la création, celles qui permettent de transformer une vision personnelle en image universelle.



# DESCRIPTIF DÉTAILLE DU PROJET

## Objet pédagogique

L'atelier mobile de sérigraphie a pour objectif de sensibiliser notre regard et de questionner le rapport aux choses et au monde, à l'image et à l'environnement. L'expression personnelle et collective est fondamentale dans le développement de tout individu.

Avant d'apprendre à faire, il faut savoir comprendre. Le langage graphique suppose de savoir interpréter les couleurs et l'iconographie et d'analyser les composants de l'ensemble. Il permet de révéler le sens et de comprendre la transcription d'une idée en oeuvre.

Toute image a du sens, qui peut être différent selon son agencement ou sa composition. La lecture d'image permet de mieux comprendre comment l'œil agit quand il est stimulé et de quelle façon le regard va suivre les données implicites de l'image.

La sérigraphie est un procédé artisanal. Plusieurs étapes doivent être respectées. L'idée devient dans un premier temps maquette sur un support papier ou numérique. Les couleurs sont séparées dans la perspective de créer un typon\* ou un pochoir\* pour chacune d'elles. Un écran\* est créé par insolation\* d'un écran\* de soie pour chaque typon (cette phase est supprimée en cas d'utilisation de pochoir). Alternativement, chaque couleur est appliquée et séchée sur le support choisi.

Les utilisations sont multiples : réalisation d'affiches, de cartes postales, de marque-pages, couvertures, etc.

L'idée est devenue oeuvre. Le message est devenu image.



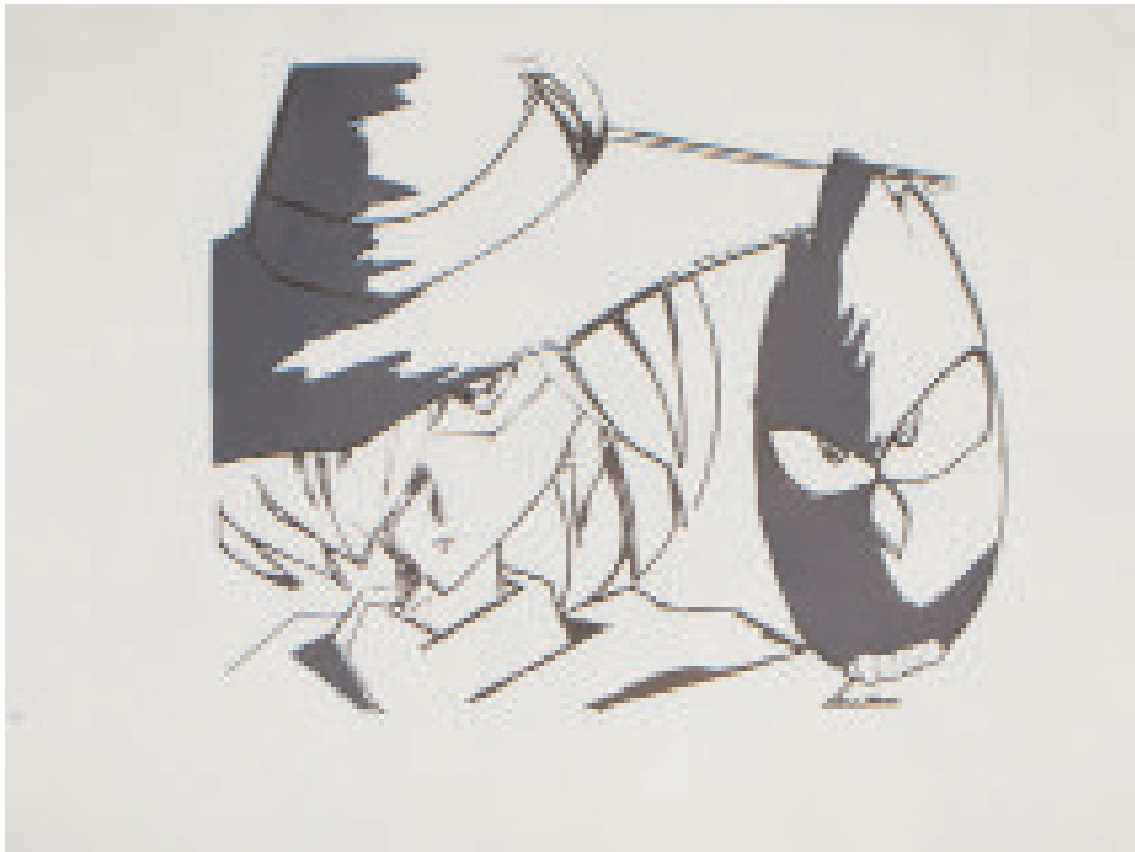
2 Trois formules sont possibles

a - l'approche en une séance (à partir de 6 ans)

Il s'agit d'une simple approche de la technique et de l'histoire de la sérigraphie avec ses différents secteurs d'applications : artistique, artisanal, industriel.

En une demi-journée, il faut faire connaissance dans un premier temps avec le matériel de l'atelier mobile (écran, raclette\*, typon, spatule\*, encre et protection des vêtements).

Dans un deuxième temps, chaque participant imprime un motif prêt à l'emploi.



## b - la découverte en cinq séances (à partir de 8 ans)

### 1° séance

Approche de la technique de la sérigraphie, de son histoire et de ses divers secteurs d'application : artistique, artisanal, industriel

Présentation du matériel de l'atelier mobile (écran, raclette, typon, spatule, encre et protection des vêtements).

Premier tirage\* en sérigraphie d'un motif prêt à l'emploi, pour se rendre compte des gestes et des premières difficultés à prendre en considération, dès la conception d'une maquette.

Définition d'un projet en commun.

### 2° séance

Finalisation du contenu et des couleurs du projet, sur papier.

Création d'une maquette prête à être mise sur un écran. Si le projet est polychrome, il est important à ce stade de n'avoir aucun repérage\* précis à effectuer, car cela représente une grande difficulté pour un novice.

### 3° séance

Tirage par les participants d'une ou deux couleurs, suivant le projet, le temps de séchage\* et le nombre d'exemplaires.

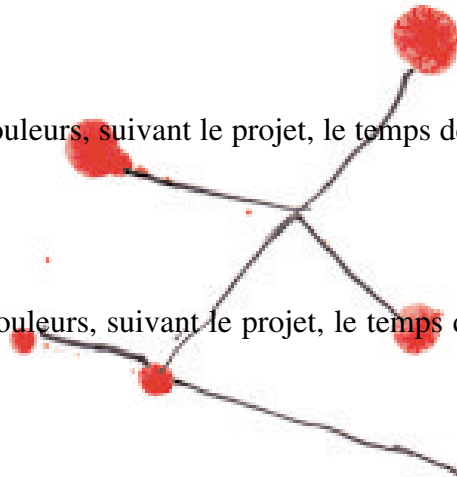
### 4° séance

Tirage par les participants d'une ou deux couleurs, suivant le projet, le temps de séchage et le nombre d'exemplaires.

### 5° séance

Tirage par les participants d'une ou deux couleurs, suivant le projet, le temps de séchage et le nombre d'exemplaires.

Finition, mise en scène ou en espace des œuvres.





c - le perfectionnement en cinq nouvelles séances (à partir de 8 ans et en complément de l'atelier découverte)

1° séance

Présentation des différentes techniques pour créer une image en utilisant un écran vierge :  
pochoir, papier déchiré, gomme arabique.  
Mise en pratique de ces techniques.

2° séance

Tirage en deux couleurs avec un repérage.  
Définition d'un projet de création commun.

3° séance

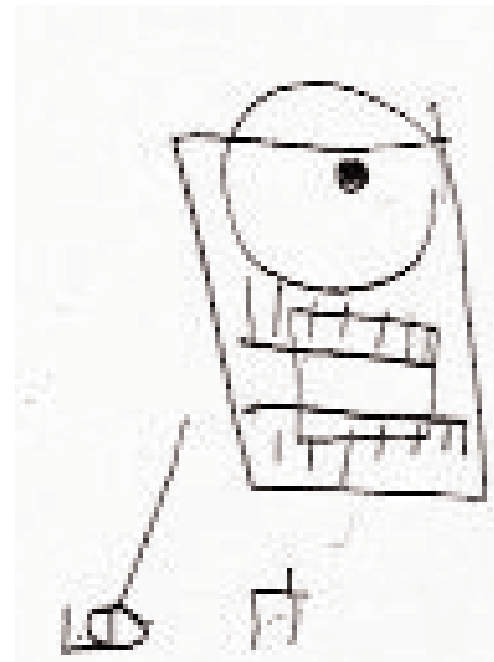
Finition des tirages de la séance précédente.  
Préparation du typon pour le projet choisi.  
Si un typon est déjà prêt, tirage de la première couleur.

4° séance

Tirage des couleurs restantes.

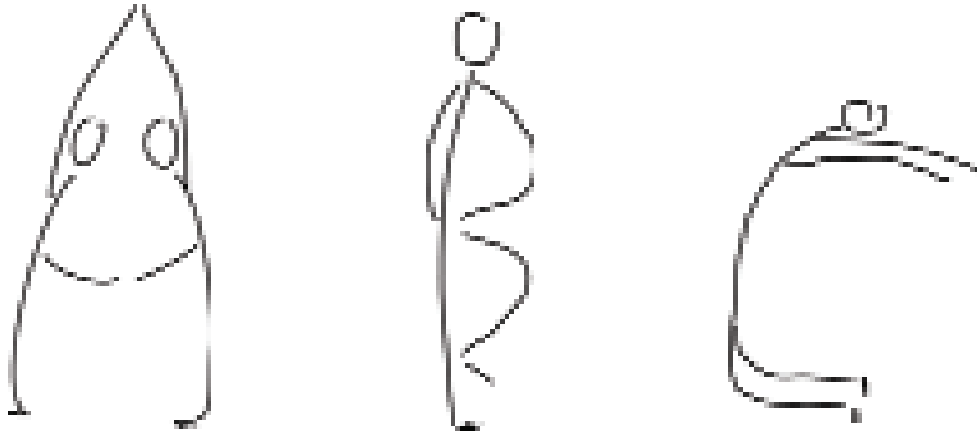
5° séance

Tirage, finition et mise en scène.



### 3 - Déroulement d'une séance type

Une entrée en matière à l'aide de jeux graphiques (adaptés d'abécédaires, jeux de rôle, exercices de style, cadavres exquis, etc.) permet de créer une ambiance créatrice, de se mettre en confiance dans le groupe et de révéler le potentiel individuel et collectif.



La lecture d'une ou plusieurs image(s) constitue la deuxième étape d'une séance. Composition, mise en forme et sens sont analysés.

Suivant l'avancée du projet : conception ou impression d'une couleur ou finition des tirages.

Pour clore la séance, l'utilisation libre et expérimentale de l'impression (couleurs mélangées, surimpression, décalage, etc.) laisse libre cours à l'imagination. Dans le même temps, le groupe porte un regard sur le rendu des créations.

# GLOSSAIRE ET TECHNIQUE

- écran : cadre en bois ou métal, tendu de tissu de soie ou nylon, il permet le passage, entre les fibres, de la peinture ou de l'encre comme à travers un tamis.
- raclette : lame en caoutchouc utilisée pour étaler l'encrage
- typon : image à base généralement transparente ou translucide, suffisamment opaque pour empêcher la lumière actinique (ultraviolet) d'atteindre le film sensible placé en contact avec elle.
- spatule : sert à étaler et ramasser l'encre sur l'écran
- encres : l'atelier mobile n'emploie que des encres à l'eau, non toxiques
- insolation : procédé d'émulsion sensible à la lumière actinique. Le typon est positionné sur l'écran, enduit d'un produit photosensible, puis exposé à la lumière. L'émulsion subit une altération chimique lorsque la lumière actinique passe à travers le typon. Les surfaces protégées par les parties opaques du typon restent solubles à l'eau. L'écran est devenu l'équivalent du « négatif » de l'image.
- repérage : positionnement du papier par rapport à l'écran. Ainsi, une couleur sera toujours imprimée au même endroit.
- tirage ou impression : à l'aide de la raclette, l'encre est tirée vers soi et déposée sur le support à travers l'écran
- séchage : le temps de séchage est différent selon les supports d'impression, les encres et les conditions atmosphériques.



# ANNEXES

## CONDITIONS

La prestation inclut les fournitures et l'ensemble du matériel. Le local devra disposer d'un point d'eau, d'une prise électrique, de tables et d'éclairage.

## REMARQUE

L'atelier est encadré par un ou deux intervenants suivant le nombre de participants. Il est tout à fait possible de l'intégrer dans votre projet pédagogique ou dans une action plus large (réalisation d'une affiche pour un spectacle, couverture d'un journal scolaire...). Merci de nous consulter.

La fréquence des séances est à définir en commun.

La phase d'insolation ne peut être réalisée par les participants en raison de la toxicité du produit photosensible. Les encres utilisées, elles, sont à l'eau, non toxiques et lavables (y compris sur les vêtements).

## TARIF :

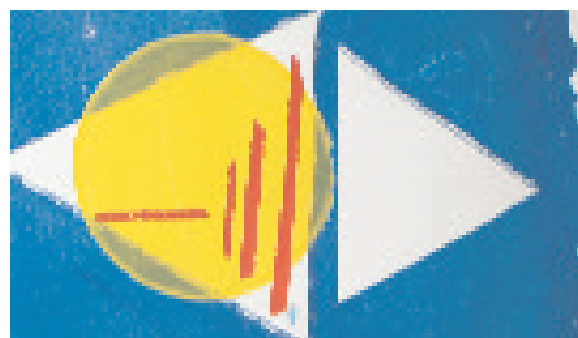
Approche en une séance (une demi journée) = 400 €

Découverte en cinq séances = 1500 €

Perfectionnement en cinq nouvelles séances = 1500 €

Frais de déplacement en sus, en dehors de l'arrondissement d'Ambert ( sur la base de 0.50 €/km au départ de Saint Amant Roche Savine).

Ces tarifs sont valables pour l'année 2006.



prenez votre crayon.....



CONTACT : LES POLYCÉPHALES / LA CHARDIE / 63600 AMBERT  
TEL : 04 73 82 01 28 / MARION HERKLOTZ