# L'atelier s'expose

Des élèves de **6ème du collège César Lemaître** de Vernon ont bénéficié, durant l'année 2020, du dispositif « Jumelages-résidences d'artistes en éducation artistique, culturelle et numérique » financé par la DRAC de Normandie (Direction régionale des Affaires culturelles) et le département de l'Eure.

Le musée de Vernon présente les productions des élèves issues de la rencontre artistique avec **Maëlle Barthélémy**, étudiante en design graphique et interactivité de l'ESADHaR, le Havre (École Supérieure d' Art du Design Le Havre-Rouen).

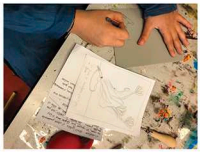
Elle est intervenue auprès des élèves par session, durant lesquelles les journées étaient intégralement consacrées à la mise en œuvre du projet. Une réflexion approfondie sur la question du processus de création est née des différentes expérimentations réalisées par les élèves sur le thème de l'atelier, en lien avec l'exposition « Dans l'atelier : Monet Signac, Bonnard ... », présentée au musée de Vernon à l'automne 2020.

Durant ces ateliers, les élèves se sont exercés à la retranscription d'un texte en image. A partir d'extraits d'ouvrages consacrés aux ateliers d'artistes, les élèves ont fait preuve de créativité en imaginant la manière dont les mots pouvaient devenir des images.

# La linogravure

C'est à l'aide d'un procédé d'impression, la linogravure, une technique de gravure en relief, ou taille d'épargne, qu'ils ont réalisé leurs visuels. C'est une technique qui se réalise en plusieurs temps avec des outils spéciaux :

## Etape 1 : Dessiner



## Etape 2 : Graver

Cette étape consiste à graver une plaque de linoleum à l'aide de gouges, des outils coupants munis d'un manche, qui permettent de retirer des copeaux de linoleum (avec plusieurs embouts pour des entailles plus ou moins larges ou profondes).

## Etape 3 : Imprimer

Pour être imprimée, la plaque est ensuite encrée avec un rouleur encreur enduit d'une encre spéciale pour linogravure.

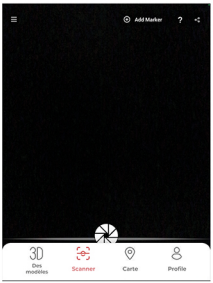
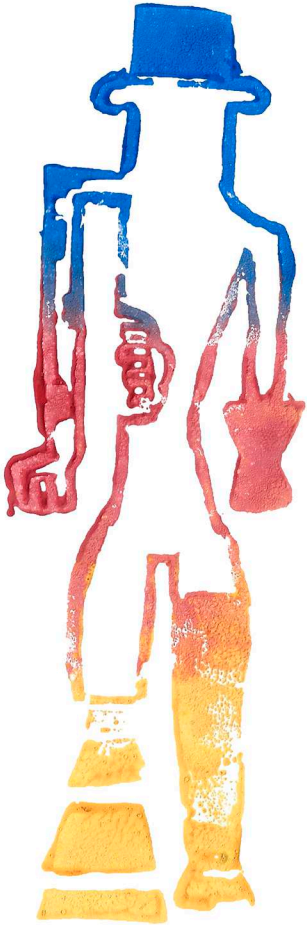
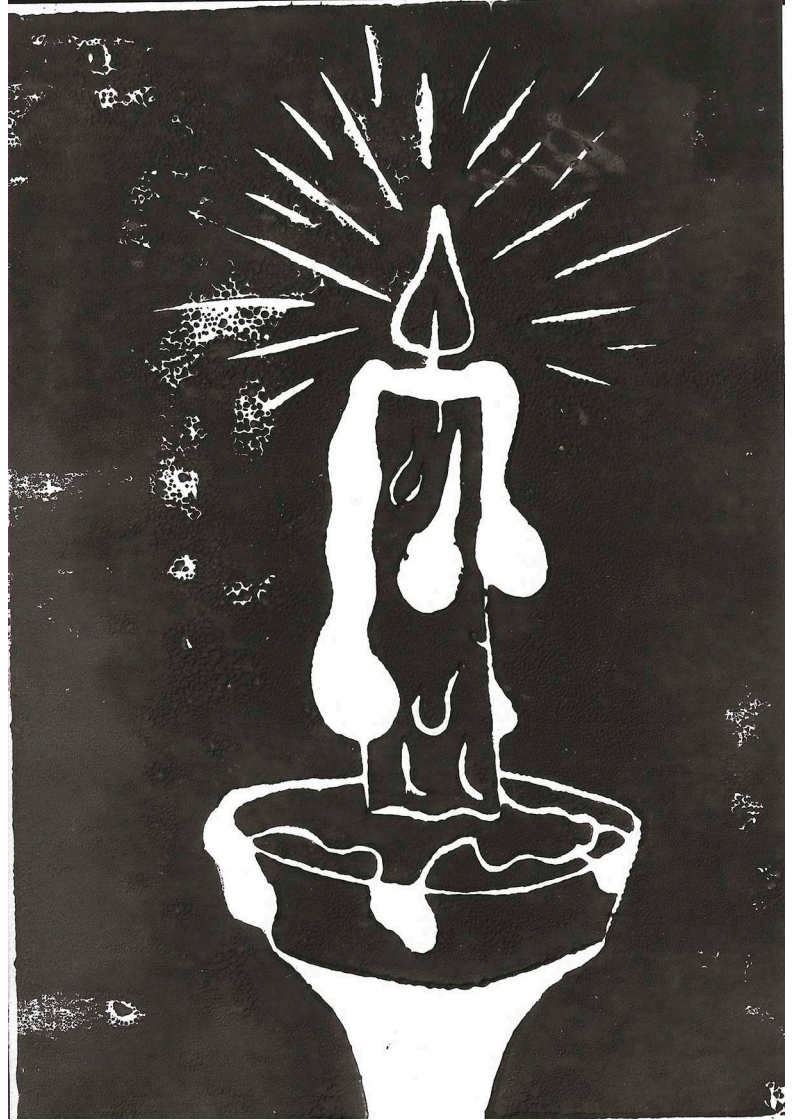
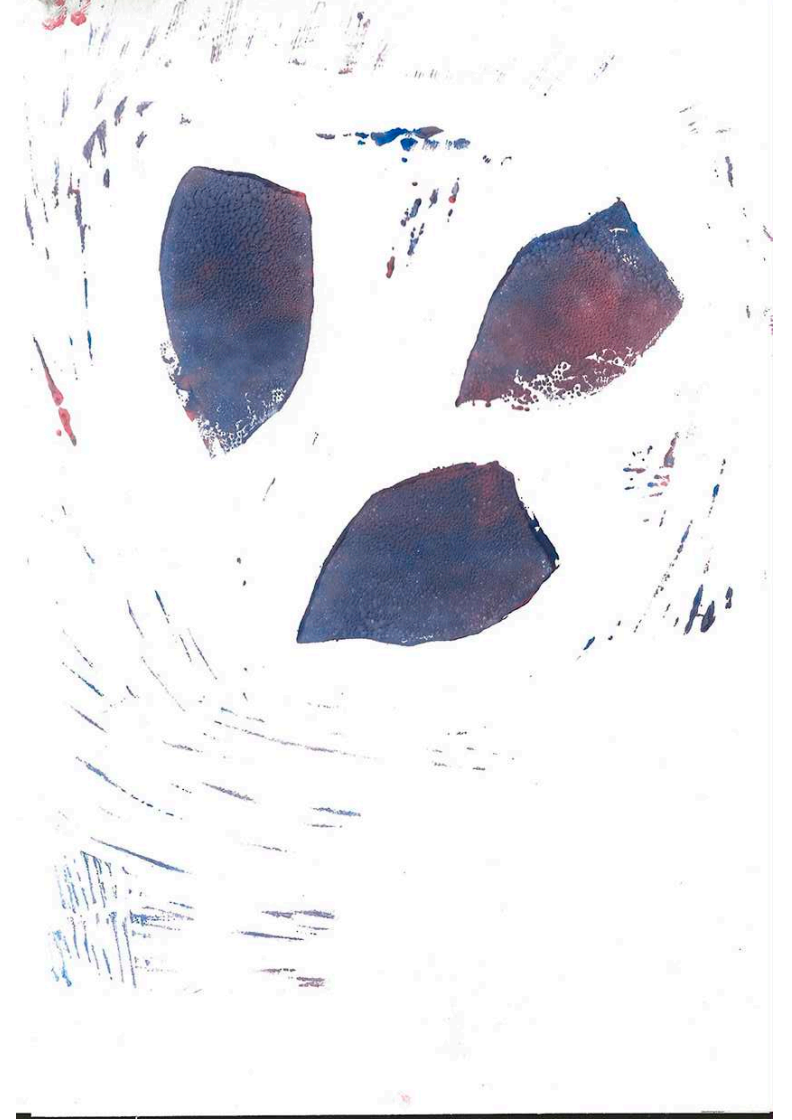
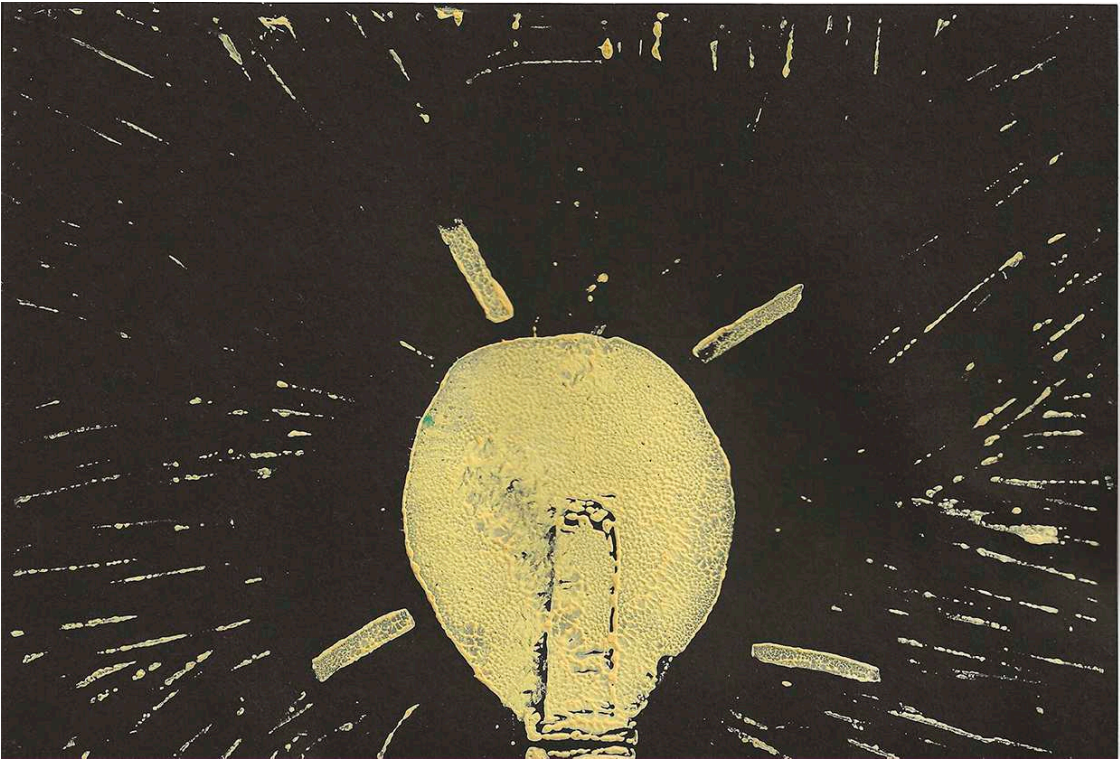
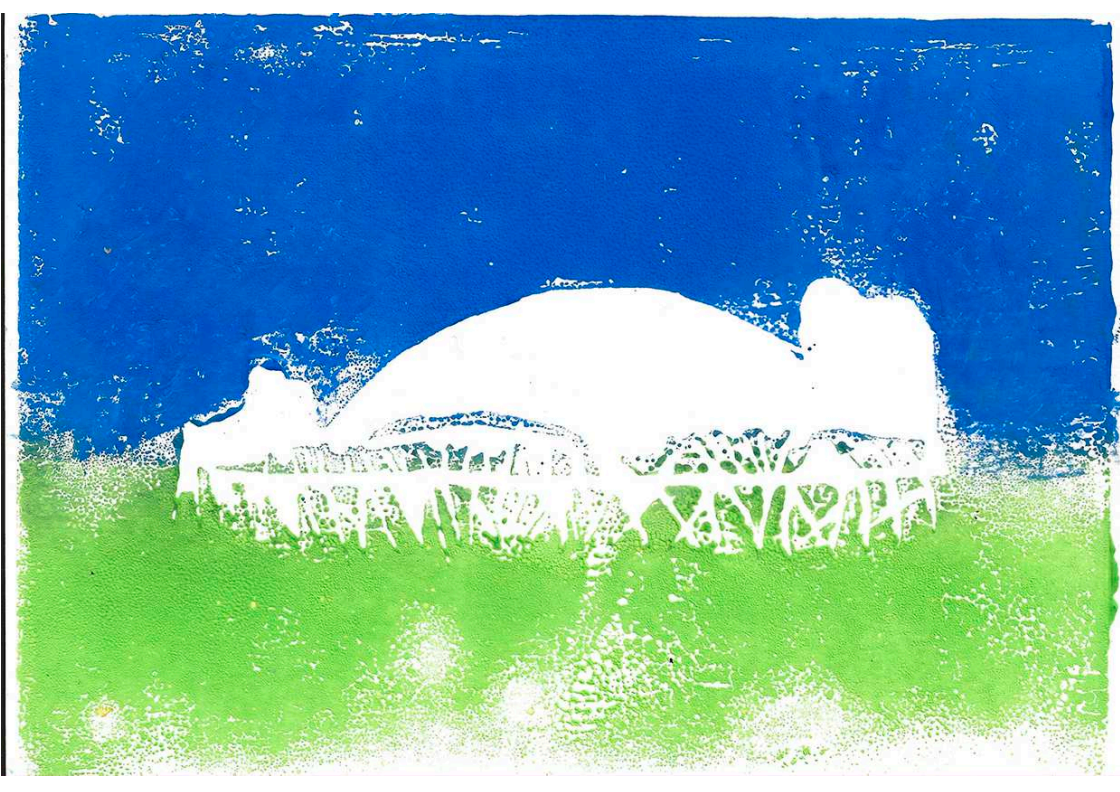
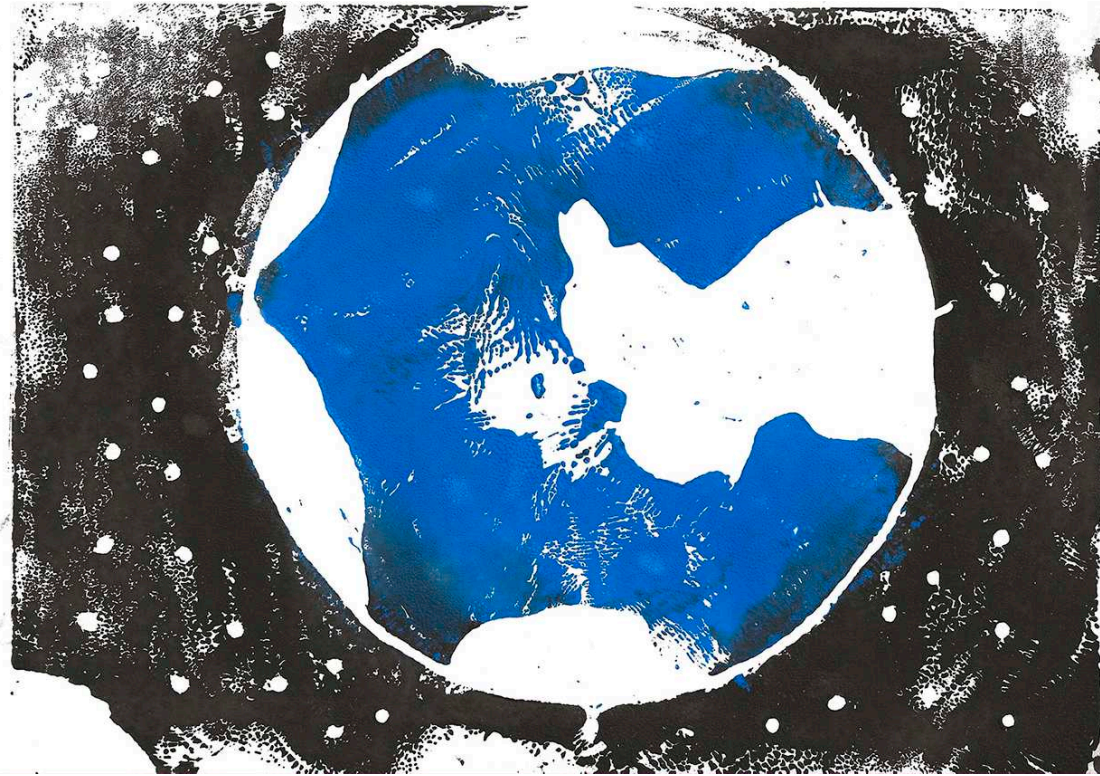
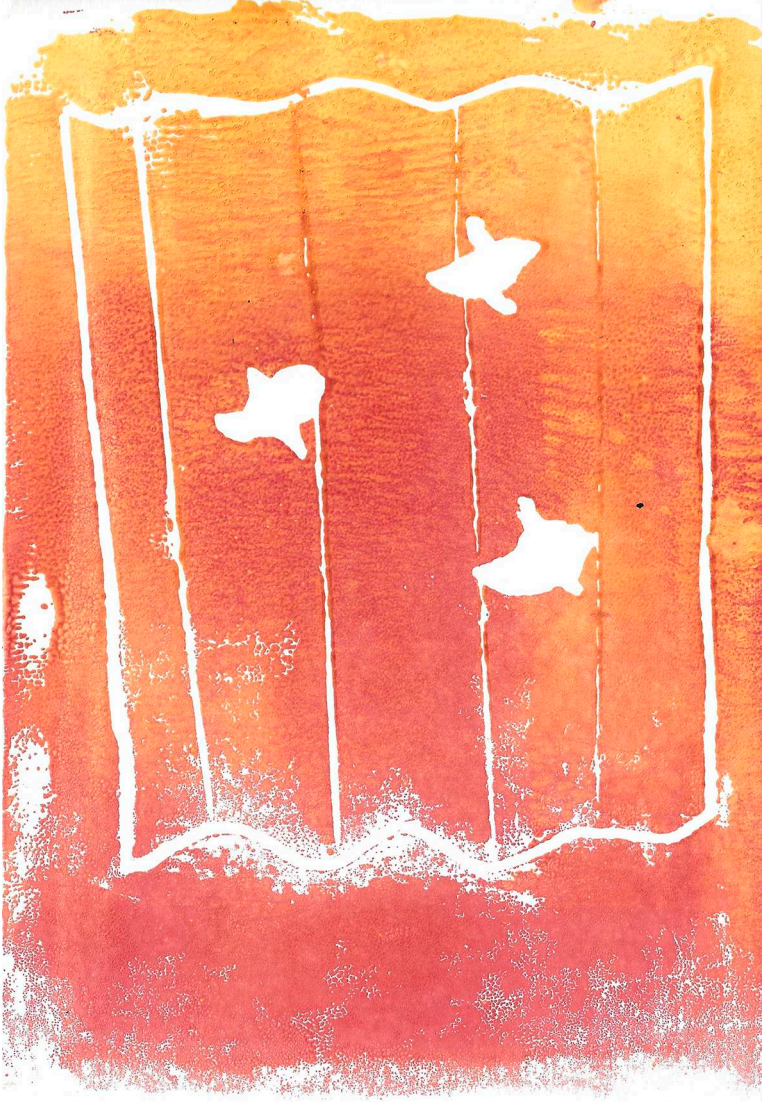
## Etape 4 : Sécher

# A vous de jouer !

Une fois les linogravures finalisées, les élèves ont imaginé la façon dont leurs images pouvaient s'animer. Pour cela, la réalité augmentée a été utilisée, il s'agit d'une technique qui consiste à superposer sur une image des éléments animés. Ce principe, offre à l'utilisateur des possibilités d'interaction en temps réel sur un support qui lui, est immobile.

Pour pouvoir scanner les visuels de l'atelier, il vous suffit de télécharger l'application « Arloopa ». Une fois l'application téléchargée, vous n'avez plus qu'à cliquer sur « scan » et placer votre téléphone devant le visuel que vous souhaitez augmenter.

# Observez et patientez, la magie opère !

Application à télécharger

Se placer sur l'icône « scanner » en bas et placer le visuel devant la caméra