



Les ateliers improbables  
2016-2017



A l e x a n d r e D a v i d

///// Arts plastiques / narration / jeu / Sténopé / Cyanotype /////

## LES ATELIERS IMPROBABLES

//////// Arts plastiques / narration / jeu / Sténopé //////////

Les Ateliers Improbables regroupent plusieurs ateliers de 7 à 77 ans. Proposés par Alexandre David, plasticien (agrémenté DRAC), ces ateliers s'adaptent et s'adressent à diverses structures scolaires, médiathèques, associations, musées ou lors d'ateliers découvertes tout public, de journées thématiques, festival...

Proposés d'une demi-journée à plusieurs sessions de travail selon le projet, ces ateliers s'adaptent aussi à tous vos projets pédagogiques et un projet d'atelier sera monté conjointement.

Les différents ateliers proposés, selon l'âge des participants peuvent être réalisés autour des techniques suivantes:

- /// Linogravure / xylogravure
- /// Gravure à la pointe sèche
- /// Arts plastiques
- /// Sténopé
- /// Cyanotype ...



## Références :

Collège La Bressola du Soler

// Atelier sténopé et xylogravure - 2015 et 2016 - 5ème

Collège Gustave Viollet de Prades

// Atelier scénographie et stop-motion - 2016 - 6ème

Alefpa de Vernet les Bains:

// Atelier sténopé - 2016 - Lycée

Médiathèque de Perpignan :

// Atelier Images et poésies - 2014 - CE2

// Atelier de narration graphique - 2011 - CM2

// Atelier jeu de carte - 2011 - CM2

Musée du maître de Cabestany :

// Atelier carnet de voyage (2014) - enfants/ados

// Atelier gravure à la pointe sèche (2013) - enfants/ados

Musée d'art contemporain de St-Cyprien :

// Atelier gravure à la pointe sèche - 2011-122 – tout public

// Atelier de linogravure – 2012 – collège

École La Bressola de Prades :

// Atelier de Bande dessinée – 2009 - cycle 3

Association « Els nins de Molig » :

// Atelier de sténopé - 2014 - 7 à 13 ans

// Journée du sténopé – 2014 – tout public

# Atelier de Narration Graphique

niveau: à partir de 7 ans  
langue: Français - Catalan

## Objectifs:

Durée : min. 4 sessions de 2h00

*/// Proposer des ateliers autour de la création d'images et de récits.  
Réflexion individuelle et collective autour de recherches graphiques et textuelles.*

*/// Autonomie: Permettre à chacun de réfléchir sur la création d'un récit, de pouvoir proposer des idées et réaliser un projet collectif de narration graphique.*

*/// Créativité: L'improvisation sur un thème et l'élaboration d'un récit collectif permet aux participants de partager leurs idées et de s'inspirer mutuellement. La créativité est d'autant plus riche quand elle partagée dans un même projet.*

## Descriptif:

1- En premier lieu vient la création d'images improvisées sur un thème (le thème et le matériel seront à définir avec les enfants, enseignants ou participants)  
Chaque participant pourra réaliser une ou plusieurs images, quelles soient figurative ou abstraite.

2- Une fois les images réalisées, les enfants pourront voir le travail de tout les autres, et donner leurs impressions, dire ce que ça leur évoque, pour ensuite disposer ces images sur un support (mur, sol, table...) dans un ordre qu'ils auront choisi ensemble.

3- De là peut commencer la création du récit, les participants choisiront de mettre une image par page ou plusieurs. De la première image à la dernière, ils construiront une histoire (mise en situation, dramatisation, contexte, personnages, lieux, écriture des textes...).

Cette manière d'improviser une histoire permet un rythme naturel de création. Partant de rien, le récit naîtra petit à petit. Le fait de travailler collectivement permet une émulation plus riche.

La logique de ce système permet de casser la simple illustration, souvent redondante au texte et de jouer avec plus de liberté.

L'intention ne vient pas avant de commencer, mais pendant. Les participants agissent sur l'image et l'image sur eux.

## Les variantes de l'atelier:

Au niveau du matériel, il y a plusieurs choix possibles selon le projet et l'âge des participants: Gravure à la pointe sèche, Linogravure, monotype, sténopé, découpage/collage... Les supports peuvent être papier, carton, rhodoïd, bois, journaux...

Pour la réalisation du récit, il est possible à partir des dessins réalisés de découper et coller des éléments, permettant de créer de nouvelles images collectives.

Cet atelier peut être aussi réalisé:

- Individuellement : comme un projet personnel
- Par deux : jeu de confrontation
- Par petits groupes : pour réaliser par exemple un recueil de petits récits



# Improbable, le jeu de carte

niveau: à partir de 7 ans  
langue: Français - Catalan

## Objectifs:

/// Créativité: Découvrir de nouvelles techniques graphiques autour de la création d'images.

/// Autonomie : Réfléchir sur les systèmes de règles de jeux narratifs. Savoir se situer individuellement au sein d'un collectif (proposer, discuter, participer).

///

Durée : min. 4 sessions de 2h00

## Descriptif:

1- En premier lieu vient la création d'images improvisées, sans thème défini. Chaque participant pourra réaliser plusieurs images, quelles soient figurative ou abstraite.

2- Les participants devront ensemble inventer un système de jeu narratif. La seule contrainte est de créer un jeu dont le but est de raconter des histoires. Donc il faudra définir un cadre de règles qui permettrons aux joueurs de créer des récits collectivement.

3- Ensuite il faudra tester le jeu, afin de voir si les règles fonctionne dans différentes situations.

## Présentation du jeu (contraintes de départ):

IMPROBABLE est un jeu de carte dont le but est la rencontre des imaginations, dans la création d'une histoire.

Basé sur l'interprétation des cartes, ce jeu à l'intérêt de ne pas avoir une seule manière de jouer, mais de nouvelles règles peuvent être inventées par les joueurs.

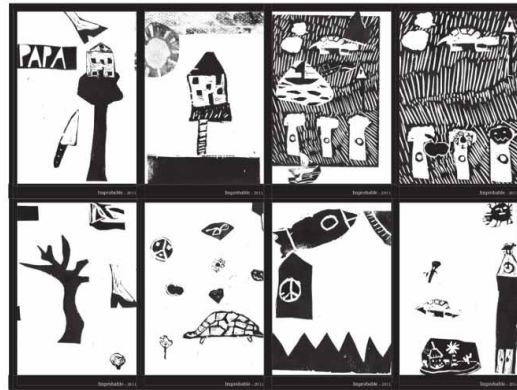
Selon les règles, il peut être joué à partir de 1 personne.

Chaque carte est illustrée et libre d'interprétation, selon le joueur qui la joue et en fonction du déroulement du jeu. Une même carte peut-être un personnage, un lieu, un objet, une situation, etc...

Il y a deux type de cartes, les cartes « sans nom » et les cartes « figure » :

Les cartes « sans nom » : ce sont les cartes de bases, pouvant être interprété de toutes les manières possibles et permettant d'avancer dans le récit.

Les cartes « figure » : ces cartes on un titre et leur interprétation doit rester dans un cadre cohérent avec ce qu'elles représentent. Elles ont les même attributs que les cartes sans nom, plus une capacité spéciale, qui pourra varier selon la règle du jeu.



# Atelier de sténopé

niveau: à partir de 7 ans  
langue: Français - Catalan

## Objectifs:

- /// Connaissances dans le domaine de la photographie argentique
- /// Créativité et travaux manuels
- /// Éducation au regard
- /// Réflexion sur son environnement
- /// Autonomie et travail en équipe

Durée : min. 1 journée

## Descriptif:

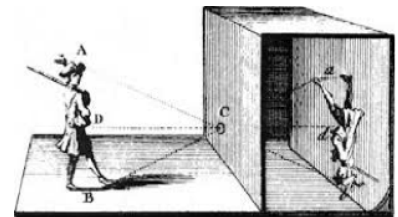
« Un sténopé est un dispositif optique très simple permettant d'obtenir un appareil photographique dérivé de la camera obscura. Il s'agit d'un trou de très faible diamètre. Par extension, on appelle ainsi l'appareil photographique utilisant un tel dispositif.

Un appareil photographique à sténopé se présente sous la forme d'une boîte dont l'une des faces est percée d'un trou minuscule qui laisse entrer la lumière. Sur la surface opposée à cette ouverture vient se former l'image inversée de la réalité extérieure, que l'on peut capturer sur un support photosensible, tel que du papier photographique. Comme l'œil, le sténopé capture des images inversées du visible.

Du fait de la petite taille de l'orifice permettant à la lumière de pénétrer à l'intérieur de l'appareil, le temps nécessaire pour impressionner la surface photosensible est très long. Selon la taille de l'appareil et de l'ouverture, il peut se chiffrer en secondes ou en heures. Le trou minuscule du sténopé permet une très grande profondeur de champ (pratiquement infinie). »

Source : wikipedia

- 1- Étude du procédé (boîte noire, lumière, support photosensible, laboratoire photographique, tirage...)
- 2- Réalisation de boîtiers sténopé



La chambre obscure - d'après la grande Encyclopédie de Diderot et d'Alembert



- 3- Calcul des temps de pose
- 4- Prise de vue et tirage des épreuves (négatif papier)
- 5- Réalisation des épreuves positives par tirage contact

## Matériel et installation :

Cet atelier nécessite la mise en place d'une chambre noire. Si la structure accueillant le projet ne dispose pas d'une pièce aveugle, j'installe un mini laboratoire transportable, permettant d'effectuer les tirages.

Pour le petit matériel à charge de la structure accueillante il y a le papier photographique et le fixatif (tarif variant selon le nombre de participant).

Il sera demandé aux participants d'emmener une boîte (métal, carton, bois,...) pour réaliser le boîtier sténopé.

Pour le reste tout est fourni : bacs de développement, pinces, révélateur, lumière inactinique,...

++ surprise recette maison : Peut-on révéler des photo avec du café ???



niveau: à partir de 7 ans  
langue: Français - Catalan

## Atelier de Cyanotype

### Objectifs:

- /// Connaissances dans le domaine de la photographie argentique
- /// Créativité et travaux manuels
- /// Éducation au regard
- /// Réflexion sur son environnement
- /// Autonomie et travail en équipe

Durée : min. 1 journée

### Descriptif:

Le cyanotype est un procédé photographique aux sels de fer, datant de 1842. Son nom vient du fait de la couleur bleu des tirages, allant du bleu de Prusse au bleu cyan.

Pour faire des tirages, il faut préparer une émulsion photosensible, en mélangeant du ferricyanure de potassium et du citrate d'ammonium ferrique. Cette émulsion est appliquée sur une surface comme du papier ou du tissu puis mis à sécher dans un endroit à l'abri de la lumière.

Un fois sèche, le papier est sensible aux UV, et il devient possible de faire du tirage grâce au soleil (ou sous un banc UV). Il est très simple de cette manière de réaliser des photogrammes, en posant des objets, plantes... sur la feuille et de laisser le soleil faire son action. Il est aussi possible de tirer des photos à partir de négatif.

Pour finaliser, il faut rincer le tirage à l'eau courante afin d'éliminer le fer qui n'a pas réagi.

- 1- Étude du procédé
- 2- Réalisation de l'émulsion et préparation du papier (ou support à sensibiliser)
- 3- Après séchage, réalisation de photogrammes avec les objets, plantes et autres matériaux collectés par les participants.



## Matériel et installation :

Cet atelier nécessite une salle où ne rentre pas la lumière naturelle et un point d'eau courante. Afin de réaliser des photogrammes, il faut prévoir à l'avance que les participants emmènent divers éléments végétaux, ou objets.

Le matériel est fourni : Supports papier, produits pour préparer l'émulsion, bacs, pinces...

## Variantes :

### Tirage photographique

En fonction de l'âge des participants, il est possible de réaliser des négatifs numériques (à partir de photos qu'ils auront emmenées (ou réalisées sur place)).

### Création plastique avancée

Il est possible de fabriquer un négatif à partir de découpage/collage à l'aide de matériaux transparents et ainsi réaliser une matrice qui pourra être utilisée pour faire un tirage cyanotype.





Les ateliers  
improbables!

Alexandre DAVID

04 68 05 77 21

[www.alexandre david.net](http://www.alexandre david.net)

[alex.kleenex@gmail.com](mailto:alex.kleenex@gmail.com)

9, carrer major - 66500 MOLITG LES BAINS