

INFORMATIONS PRATIQUES

Comment préparer sa visite ?

Les enseignants, sur présentation de leur carte professionnelle, ont accès gratuitement au Lieu de Mémoire, qui est ouvert au public le mercredi, samedi et dimanche de 14h à 18h30. Des journées de formation sont proposées plusieurs fois dans l'année en lien avec le rectorat. L'offre pédagogique du Lieu de Mémoire Leroy s'enrichit grâce à vous (création de visites thématiques ou d'ateliers en lien avec votre programme).

Comment réserver une visite ou un atelier ?

Médiation Patrimoine
Mailys Messenger
mmessenger@saint-fargeau-ponthierry.fr
01 60 65 27 86

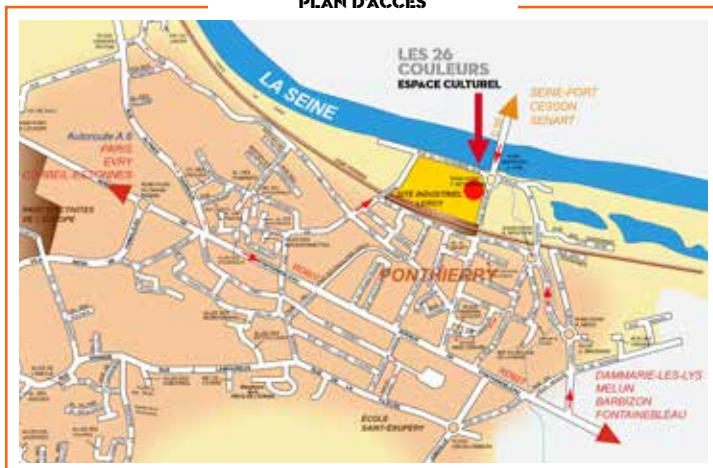
Tarifs groupes scolaires et périscolaires

Visite gratuite pour les établissements scolaires, centre de loisirs et Maison de la Petite Enfance de la commune, et les accompagnateurs.
Visite thématique : 3,15€ par enfant
Atelier géré par les 26 Couleurs (médiateurs des 26 Couleurs) : 3,70€
Atelier géré par un intervenant extérieur : 6,25€

Comment se rendre aux 26 Couleurs ?

L'accès au parking visiteur se fait par l'impasse Pasteur, en entrant dans «l'Hôtel Industriel Leroy». L'entrée des visiteurs est située de l'autre côté du bâtiment par le sas noir 26.

PLAN D'ACCÈS



LES 26 COULEURS ESPACE CULTUREL

Rue Pasteur - 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry
Tél. : 01 64 81 26 66
Mail : les26couleurs@saint-fargeau-ponthierry.fr
saint-fargeau-ponthierry.fr

LES 26 COULEURS

PATRIMOINE VISITE ET ATELIER

SCOLAIRE CE2



VISITE COMMENTÉE DU LIEU DE MÉMOIRE LEROY

La salle des machines, équipée d'outils multimédia et interactifs, est un parcours d'interprétation du patrimoine. L'histoire de l'ancienne usine de papiers peints Leroy, l'évolution des Arts décoratifs en lien avec le papier peint et les différentes techniques d'impression y sont abordées, comme la vie ouvrière, notamment au travers des témoignages vidéos d'anciens salariés de l'usine.



1, 2, 3... 26 COULEURS ! LES TECHNIQUES D'IMPRESSION AU SERVICE DE LA CRÉATION

Durée de la visite : 1h30

Thèmes

- L'usine, un espace de production
- L'industrie du papier peint et les arts décoratifs
- L'architecture industrielle du début du XXe siècle

Héritiers du savoir-faire artisanal des dominotiers, imprimeurs de papier peint à la planche gravée, l'industriel Isidore Leroy crée une première manufacture à Paris en 1842. Louis-Isidore Leroy innove dans les procédés de mécanisation et perfectionne les techniques d'impression au cylindre gravé en relief. L'impression se fait de manière continue, ce qui permet à Leroy de développer son offre décorative. La consécration de Leroy est la présentation à l'Exposition universelle du Champs de Mars en 1878 d'un papier imprimé sur la machine à 26 couleurs mise au point dans ses ateliers. Cette machine, présentée dans le Lieu de mémoire, illustre l'innovation technique d'industriels tel que Leroy au service de la création artistique et de la décoration d'intérieure.

Exproprié lors de l'extension de la gare de l'Est, Leroy conçoit une usine fonctionnelle à Pontthierry sur le «bas de la Seine» au début du XXe siècle. Le site garde la trace des aménagements dédiés à la production du papier, dans une architecture rationalisée conçue par Paul Friesé, architecte notamment des usines Schneider de Champagne-sur-Seine.

Leroy, inventeur de procédés nouveaux (héliogravure, twinset, papier pré-encollé...) fut le principal créateur de papiers peints au niveau européen pendant des décennies. La manufacture a fonctionné pendant 140 ans, regroupant dans leurs murs plus de 700 ouvriers qualifiés, jusqu'à la fermeture de l'usine en 1982.

Le fonctionnement de la centrale et les éléments rajoutés s'identifient aisément après la rénovation du bâtiment effectuée ces dernières années par l'agence d'architecture Philippe Prost. Après la fermeture de l'usine en 1982, un projet de réhabilitation se met en place dans l'ancienne centrale électrique et abouti en juin 2011 à l'ouverture de l'espace culturel Les 26 Couleurs. La centrale électrique Leroy est un bon exemple pour étudier un type de production d'énergie, grâce à la remise en mouvement d'une des génératrices dans le Lieu de mémoire.

ATELIER DANS LE TRANSBORDEUR

Le Transbordeur, au dernier étage, est un espace modulable consacré à la pratique d'ateliers et d'expérimentations autour de l'histoire industrielle, des techniques d'impression, de création de l'énergie et des arts visuels.

Il est le pendant de la salle des machines et accueille sur et hors temps scolaire tous les publics, adultes et enfants.



IMPRESSION SUR CYLINDRE : IMPRESSIONNEZ-VOUS !

Durée de l'atelier : 1h30

La machine à imprimer 26 couleurs, créée en 1877 par Isidore Leroy, est emblématique des innovations techniques mises en place par cette famille d'industriels quant à la mécanisation des processus de fabrication du papier peint au début du XIXe siècle. Abandonnant l'impression à la planche, l'usine Leroy développe des procédés d'impression en continu. A l'aide de cylindres gravés en relief, les parties du motifs encrée chacune d'une couleur se superposent pour créer un papier peint. Le savoir-faire des ouvriers de Leroy consistait en un travail minutieux pour à la fois adapter un dessin d'origine conçu par des artistes et des dessinateurs industriels à la gravure des cylindres, mais aussi dans l'impression elle-même, à l'aide de machines toujours plus innovantes. La principale difficulté consistait à produire un dessin complet, offrant une superposition parfaite des couleurs et des motifs.



Déroulé : L'atelier permet d'expérimenter et de comprendre le fonctionnement de l'impression rotative. Après avoir composé un croquis, les élèves adaptent le dessin à un processus d'impression sur cylindre en relief. Le passage d'une représentation plane à un support rotatif les initie à des problématiques telles que la création d'un motif répétable à l'infini, le calage des cylindres pour la superposition des motifs, le raccord, l'approvisionnement du cylindre en couleur. A eux d'imaginer leur papier peint, avec ou sans sujet imposé, et grâce à des formes en mousse, de superposer les cylindres en relief, sur le principe d'un cylindre par couleur. Selon le niveau des élèves, le nombre de cylindres et donc de couleurs utilisées varie, le jeu consistant à imprimer le dessin de manière uniforme. Ils comprennent les préoccupations des imprimeurs de papiers peints et repartent chacun avec leur lais.

